games tribune magazine

año 1 / número 4 / junio 2009

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINTENDO WII - NINTENDO DS - PC

ANÁLISIS

AVANCES

no te lo pierdas:
especial neo geo

inFAMOUS

Si quieres poner a prueba el carácter de un hombre, dale poderes

colaboran: tumbaabierta.com | briconsola.com | retrowave.es | kaos2k.com

editorial

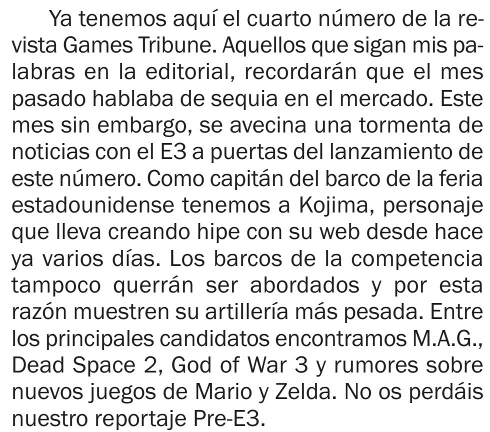
NÚMERO 4 - JUNIO 2009



JOSE LUIS PARREÑO
DIRECTOR



Se avecina una tormenta



Ya tenemos aquí el cuarto número de la revista Games Tribune. Aquellos que sigan mis palabras en la editorial, recordarán que el mes pasado hablaba de sequia en el mercado. Este mes sin embargo, se avecina una tormenta de noticias con el E3 a puertas del lanzamiento de este número. Como capitán del barco de la feria estadounidense tenemos a Kojima, personaje que lleva creando hipe con su web desde hace ya varios días. Los barcos de la competencia tampoco querrán ser abordados y por esta razón muestren su artillería más pesada. Entre los principales candidatos encontramos M.A.G., Dead Space 2, God of War 3 y rumores sobre nuevos juegos de Mario y Zelda. No os perdáis nuestro reportaje Pre-E3.

Entre mediados de abril y principios de junio las tiendas se han llenado (y se llenarán) de títulos de calidad. Por un lado, tenemos la gran sorpresa para Nintendo Wii: Little King's Story, un sorprendente título que desprende frescura y originalidad. Entre finales de mayo y principios de junio encontramos el regreso de la saga Guitar Hero con su entrega más dura. También se avecina un mes rolero, con Star Ocean y Tales of Vespertia en el punto de mira. Y no debemos olvidarnos del excelente título al que le damos nuestra portada: InFamous.

Cerrando la editorial, quiero hablaros de dos nuevos colaboradores que amplían el contenido de nuestra sección retro. De la mano de Retrowave.es, os deleitamos con un especial sobre Neo Geo. Por su parte, desde Kaos2k.com nos hablan sobre el desconocido Resident Evil Zero que se estuvo desarrollando para Nintendo 64.

Recordad que podéis visitarnos en nuestra web www.gamestribune.com y poneros en contacto con nosotros mediante la dirección de correo electrónico **contacto@gamestribune.com**



DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE PRENSA
Raúl Frías Pascual

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Aitor Arias Cruz
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Javier Valera Cárceles
Miguel Arán González
Raúl Frías Pascual
Roberto García Martín
Salvador Valera Cárceles
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Sergio Aragón

DISEÑO GRÁFICO
Menchu de Izco Ollo
Miguel Arán González
Pedro Sánchez
Rosa Roselló
Sr.A

COLABORADORES
Laura Méndez

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS

con alegría os damos la bienvenida a



www.gamestribune.com

El Noticiero

Toda la actualidad del mes para que estes al tanto de todo

Dante's Inferno también llegará a PSP

Electronic Arts ha anunciado que PSP también recibirá una versión de Dante's Inferno, el título basado en la obra "La Divina Comedia". En el desarrollo colabora Artificial Mind and Movement (A2M), creadores de títulos como Mercenaries 2 o Spiderman: Friend or Foe.

Jonathan Knight, director creativo del título: "Nuestro equipo y el de A2M estamos trabajando para trasladar directamente a PSP la visión de Dante's Inferno. Los usuarios de la portátil de Sony se encontrarán con la misma intensa y rápida jugabilidad que en el resto de versiones".

La versión de PSP llegará al mercado a la vez que las versiones de Xbox 360, PlayStation 3 y PC.

Prototype no recibirá modo multijugador

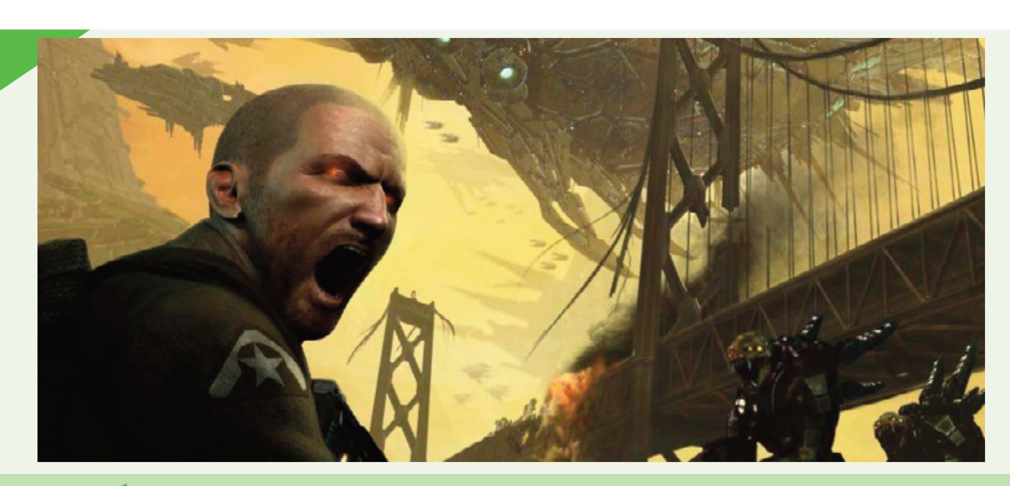
El Productor Ejecutivo de Prototype, Tim Bennison, ha declarado que no se incluirá el modo multijugador por razones técnicas, además de que buscan potenciar la experiencia individual: "El mayor beneficio de centrarnos exclusivamente en el modo individual es que el equipo ha tenido tiempo para maximizar los poderes y habilidades de Alex en el combate".

Detalles del título de F1 de Codemasters

Los derechos de la saga de Formula 1 están en poder de Codemasters y envueltos en un secretismo absoluto. Las primeras informaciones apuntan a que Codemasters está trabajando en dos entregas. La primera de ellas, F1 2009, llegará a Wii y PSP este año y contará con todos los pilotos y circuitos, un modo arcade, posibilidad de competir una temporada completa y modos multijugador.

La segunda entrega, F1 2010, llegará a Xbox 360 y PlayStation 3 el próximo año. Sólo se sabe que explotará al máximo las capacidades de Xbox Live y PlayStation Network, ningún detalle sobre si estará enfocado a una conducción arcade o realista.

"Estamos trabajando muy de cerca en los próximos títulos de F1, y estamos realmente impresionados con lo que hemos visto hasta el momento", comentaba Bernie Ecclestone.



YA ESTÁ DISPONIBLE EN PLAYSTATION HOME EL ESPACIO GRATUITO E INTERACTIVO DE RESISTANCE, QUE RECREA EL ÁREA DE LA ESTACIÓN DE TREN DE CHICAGO DE RESISTANCE 2. LA MISIÓN SERÁ DEFENDER LA ZONA DE LAS BANDADAS AÉREAS DE QUIMERAS CON LA TORRETA DE DISPAROS RÁPIDOS



Nintendo DSi arrasa en Estados Unidos

Nintendo ha dado a conocer los datos oficiales de ventas de su nueva portátil, DSi. La nueva revisión de la portátil de Nintendo ha vendido 435.000 unidades en su primera semana a la venta, casi doblando en ventas el estreno de Nintendo DS Lite, que vendió 226.000 consolas.

Cammie Dunaway, vicepresidente de ventas y marketing de Nintendo América ha comentado que las dos consolas de Nintendo suponen el 58,4% de sistemas vendidos en marzo, superando al resto de consolas combinadas. "Los consumidores se siguen sintiendo atraídos por la amplia variedad de juegos disponibles y por el gran valor de los sistemas de Nintendo", comentó el directivo



Capcom lanzará Monster Hunter Freedom Unite en Europa.

Capcom ha anunciado que con la colaboración de SCEE traerá a Europa uno de sus últimos éxitos: Monster Hunter Freedom Unite para PlayStation Portable. Su lanzamiento está previsto para el 26 de junio, acompañado

NINTENDO VIVE AJENA A LA CRISIS

Es la conclusión que se puede sacar de los resultados de la empresa japonesa en el último curso fiscal que finaliza en marzo de 2009 en el que ha incrementado tanto sus ventas como sus beneficios.

La empresa de Wii consiguió incrementar sus ventas un 9% e ingresar hasta un 14% más de beneficios (555.263 millones de yenes) que durante el 2007/2008.

Durante este curso fiscal, Wii vendió 26 millones de consolas en todo el mundo, lo que sitúan las ventas totales del sistema por encima de los 50 millones. DS siguió los pasos de su compañera de viajes y vendió 31 millones de consolas, superando los 100 millones en todo el mundo desde su lanzamiento.

Las ventas de juegos también registraron un incremento significativo con respecto al anterior curso fiscal. Nintendo DS vendió 197 millones de títulos y Wii 204 millones de juegos, según la propia compañía. Mario Kart Wii vendió 15,4 millones de copias, Animal Crossing 3,4, Wii Music 2,7 y Wii Fit 18.

por una gran campaña publicitaria. El lanzamiento vendrá acompañado de una PSP decorada con detalles de la franquicia de Capcom.

"Estamos tratando de trabajar mano a mano con Capcom para promocionar Monster Hunter Freedom Unite", comentó David Reeves, presidente de SCEE. "Con los esfuerzos combinados de ambas compañías queremos emular los logros que el título ha tenido en Japón".

Anunciado Tales of Symphonia para Wii

Namco Bandai Europa ha anunciado el lanzamiento de Tales of Symphonia: Down of the New World para Nintendo Wii en territorio PAL. Ha sido diseñado en exclusiva para Wii y continúa la historia de Tales of Symphonia para GameCube. Incluye un nuevo sistema de colección de monstruos que permite evolucionarlos y realizar combates entre más de 200 criaturas.

El contenido exclusivo incluye el modo Galería, que se desbloquea una vez terminado el juego. Además, añade nuevas máscaras y accesorios para la cabeza de los personajes, Emil y Marta.

El modo cooperativo permitirá completar la historia a 4 jugadores simultáneamente.

Confirmado el modo multijugador de Uncharted 2

Naughty Dog ha confirmado los modos online de Uncharted 2, como ya adelantamos, contaremos con un modo cooperativo para tres personas completamente independiente a la campaña principal, para ello se está creando un guion que deberemos superar con la ayuda de nuestros amigos.Si lo nuestro es la parte competitiva del multijugador, hasta diez jugadores podrán participar en los modos Deathmatch y Capturar el Tesoro (una versión de Capturar la Bandera).

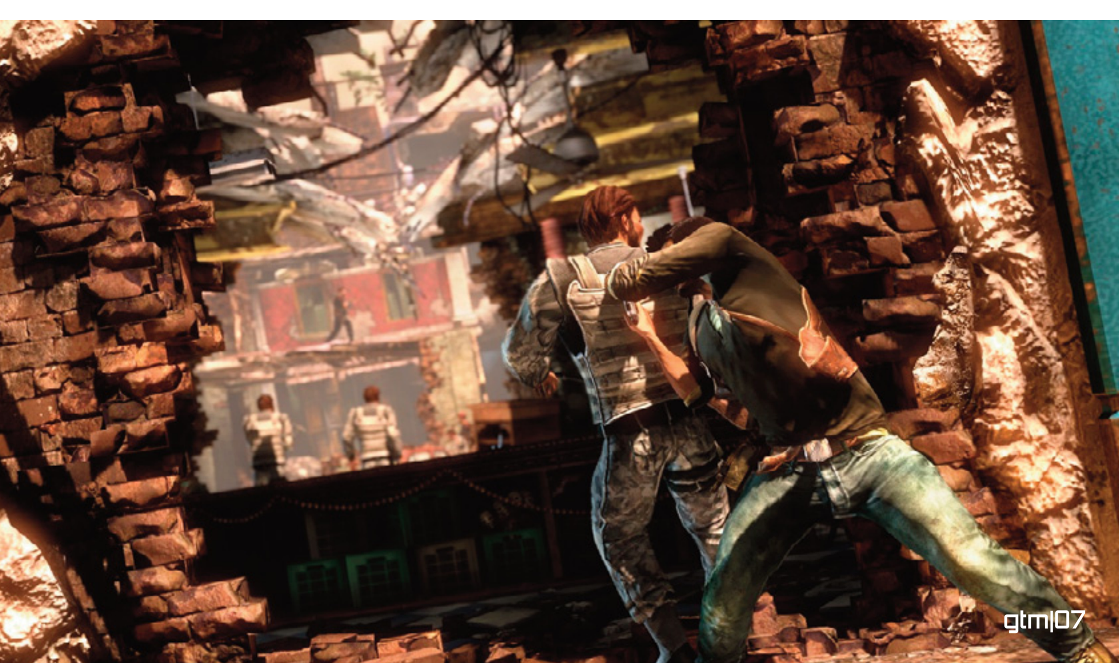
Uncharted 2: Among Thieves llegará a España en septiembre completamente doblado al castellano.

Electronic Arts registra pérdidas en el último año fiscal

Electronic Arts ha hecho públicos sus datos económicos correspondientes al último año fiscal, finalizado el pasado mes de abril. El gigante norteamericano ha obtenido unos ingresos de 4.200 millones de dólares frente a unos gastos de 5.300 millones de dólares, por lo que han registrado 1.100 millones de dólares en pérdidas.

John Riccitiello, presidente te la compañía, no se mostró muy preocupado: "El alto coste de nuestras acciones y nuestras inversiones en el negocio digital nos van a posicionar positivamente para un próximo año fiscal mucho más fuerte".

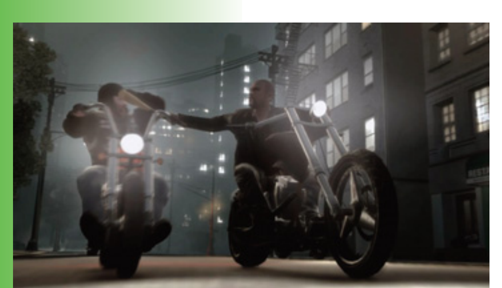
En cuanto a sus franquicias, Rock Band se ha convertido en la saga con más éxito. 27 de sus juegos superaron el millón de copias vendidas, como Dead Space, que vendió 1.4 millones de copias, siendo Spore quien superó los dos millones. FIFA 09, Madden NFL 09 y Need for Speed Undercover superaron los cinco millones de copiasvendidas cada











uno.

Recordemos que Apple está interesada en comprar EA, por lo que la desarrolladora estaría pensado en negociar la operación.

The Destiny of Zorro para Wii

El enmascarado más famoso de California vuelve al mundo del videojuego gracias a 505 Games Street.

En el papel de Diego de la Vega nos tocará repartir justicia en la California del siglo XVIII, bajo la identidad secreta del Zorro.

The Destiny of Zorro será un juego exclusivo para Wii, haciendo un interesante uso del wiimote y el nunchuk. Acciones como luchar a espada o utilizar el látigo se verán así potenciadas gracias al control de la consola.

El multijugador de Bioshock 2 será una precuela

2K Games ha revelado algunos detalles del componente multijugador de Bioshock 2 Sea of Dreams, el más sorprendente y prometedor es sin duda el que se desarrollará antes de la caída de Rapture, adoptaremos el papel de ciudadanos de la misma, concretamente de coballas que Sinclair Solutions utilizó para experimentar con los plásmidos.

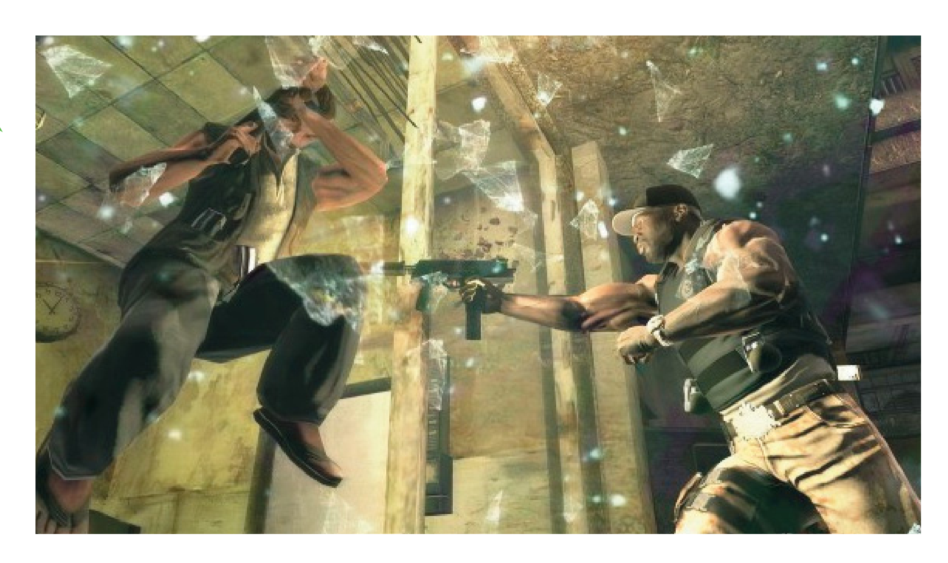
Esto significa que podremos ver cómo era Rapture mucho antes de lo ocurrido en la primera parte del juego y podremos establecer combates en escenarios ya conocidos como el Restaurante Kashmir o Mercury Suites, todos ellos están siendo reconstruidos desde cero para mostrar como eran en la época de máximo esplendor de Rapture.

Por otro lado, se introducirá un sistema de puntos de experiencia que permitirá acceder a nuevas armas, plásmidos y tónicos que podrán ser usados en cientos de combinaciones diferentes, esto permitirá -según 2K- a los jugadores desarrollar un personaje único que se ajuste a su estilo de juego.

Confirmado el desarrollo de Dead Space 2

Tras el excelente Dead Space todos sabiamos que tarde o temprano se anunciaría su segunda parte, pues ha sido más bien

BETHESDA SOFTWORKS HA ANUNCIADO LANZARÁ DOS EXPANSIONES MÁS PARA SU JUEGO DE ROL, TITULADAS POINT LOOKOUT Y MOTHERSHIP ZETA. LA NOTICIA ES QUE ESTAS DOS EXPANSIONES Y LAS ANTERIORES LLEGARÁN TAMBIÉN A PLAYSTATION 3, AUNQUE NO SIMULTÁNEAMENTE CON LAS OTRAS PLATAFORMAS.



pronto y parece ser que de forma accidental y prematura para las intenciones de EA.

En esta ocasión, la noticia ha saltado a través del perfil de Pratik Patel en LinkedIn. Y es que, aunque los chicos de EA ya se han encargado de eliminar la fuente origen, Joystiq asegura que en éste aparecía Pratik como director técnico y de desarrollo de Dead Space 2.

Probablemente EA tuviera intención de anunciarlo en el E3... o puede que después de la salida de Dead Space Extraction de Wii para no quitar protagonismo a la entrega de la consola de Nintendo... pero la noticia se ha filtrado y ya solo falta la confirmación oficial.

PSN evolucionará hacia otras plataformas

La red de juego y distribución digital Playstation Network y su tecnología se expandirán en otros dispositivos aparte de Playstation 3, según las últimas palabras de Howard Stringer, directivo de Sony, a Nikkei Electronic Asia.

La elevada inversión realizada por la empresa para desarrollar esta tecnología la lleva a buscar otras vías de explotación para amortizar los costes de producción.

LA FEDERACIÓN EUROPEA DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS YA TIENE NUEVO PRESIDENTE: GUILLAUME DE FONDAUMIÈRE ES LA NUEVA CABEZA VISIBLE

"Desarrollamos una tecnología completamente nueva para Playstation 3, pero el coste fue muy elevado. Ahora encaramos un acercamiento diferente y estamos evolucionando la Playstation hacia una plataforma para la web", declara Stringer, que resalta el hecho de que Playstation Network sea un sistema abierto a todo tipo de desarrollos y producciones.

"Lo próxima será expandir la PSN a otros hardware que no sean Playstation 3, porque el número de consolas vendidas impone un límite a las posibilidades de la red", detalla Stringer, que no comenta en detalle a qué tipo de dispositivos podría llegar Playstation Network en el futuro. "Muchos empleados de Sony comparten esta opinión", concluye.

50 Cent: Blood on the Sand registra bajas ventas

THQ ha ofrecido los datos de ventas del título protagonizado por el rapero 50 Cent, que no logra alcanzar los resultados esperados. En concreto Blood on the Sand ha conseguido vender 56.000 copias desde su lanzamiento, mientras que la primera entrega, BulletProof, vendió 1,1 millones de copias.

La desarrolladora estaría pensando en dejar de crear juegos con 50 Cent como protagonista y centrarse en otras licencias para recuperarse de este bajón de ventas.

The Lost and Damned no llegará a PlayStation 3

Tras los rumores que apuntaban a que Microsoft tenía la exclu-

sividad temporal sobre los episodios descargables de GTA IV, un representante de la compañía ha declarado al medio GameSpot que no es así: "Los episodios de Grand Theft Auto IV son exclusivos de Xbox 360". Rockstar Games no se ha pronunciado sobre este rumor, que situaba a The Lost and Damned en PlayStation 3 este verano.

The Lost and Damned está disponible en Xbox Live por 1600 Microsoft Points y se espera que a lo largo del año llegue el segundo capítulo.

Final Fantasy XIII podría no contar con el doblaje japonés

El medio Kotaku se ha hecho eco de unas declaraciones de uno de los productores de Final Fantasy XIII, Yoshinori Kitase, en las que comenta que la versión de Xbox 360, que sólo verá la luz en occidente, podría no incluir el doblaje en japonés por las limitaciones de espacio del DVD.

"Obviamente cuando hablamos de Final Fantasy XIII lo hacemos sobre las versiones de PlayStation 3 y Xbox 360. Con PlayStation 3 habrá suficiente memoria en un Blu-ray, pero en Xbox 360 probablemente no, así que estamos pensando en incluir sólo las voces en inglés".

El producto se pregunta si es mucha la gente que prefiere un doblaje en japonés: "¿Hay mucha gente a la que le gustaría jugarlo con voces japonesas?". Aunque no lo ha confirmado, la versión de Xbox 360 sólo incluirá voces en inglés.

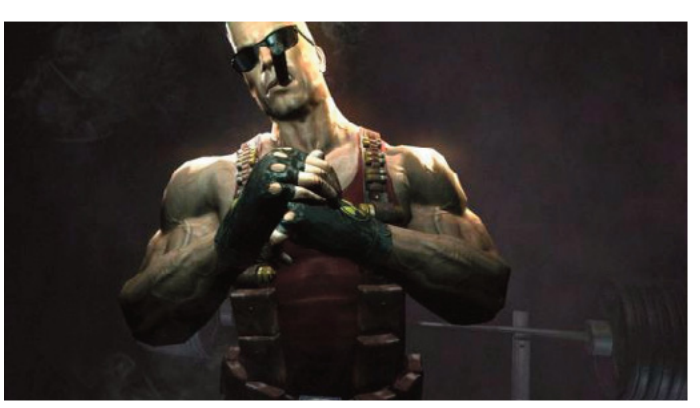
El lanzamiento de Final Fantasy XIII en Japón está previsto para este 2009, mientras que las versiones de PlayStation 3 y Xbox 360 llegarán a occidente en 2010.

Take-Two demanda a Apogee por los retrasos de Duke Nukem Forever

Tras el cierre de 3D Realms debido a la falta de inversión externa, Take-Two ha decidido demandar a los creadores del estudio 3D Realms, Apogee. El motivo de la demanda son los numerosos retrasos que ha sufrido el juego y su falta de compromiso con él: "Apogee ha retrasado constantemente la fecha de lanzamiento de Duke Nukem Forever, después de asegurar repetidamente a Take-Two y a la comunidad que estaba trabajando de forma diligente para completar el juego".

Ahora Apogee tendrá que hacer frente a esta millonaria demanda por parte de la distribuidora de Duke Nukem Forever.

3D REALMS HA AFIRMADO QUE VAN A SEGUIR TRABAJANDO, PESE A SU SITUACIÓN ECONÓMICA, Y HAN CONFIRMADO QUE HAN DISUELTO EL GRUPO DE TRABAJADORES QUE ESTABA IMPLICADO EN EL DESARROLLO DE DUKE NUKEM FOREVER.



Las ventas de PlayStation bajan un 18%

Sony ha publicado los datos económicos correspondientes al último curso del año fiscal finalizado el 31 de marzo, en el que se registran 1.040 millones de dólares en pérdidas. En concreto, las ventas de PlayStation 2 se han reducido un 42%, mientras que las de PSP y PlayStation 3 han aumentado un 2% y un 10% respectivamente.

La compañía japonesa espera que PlayStation 3 alcance los 13 millones de consolas vendidas durante este año y PSP supere los 16 millones de unidades vendidas.

La principal causa es la estrepitosa caida que ha experimentado PS2, sobre todo en Japón.

Ninja Gaiden 3 será multiplataforma

Yosuke Hayashi, actual líder del Team Ninja tras la marcha de Tomonobu Itagaki, ha declarado que la próxima entrega de la saga Ninja Gaiden será multiplataforma: "Lo que los jugadores están esperando es un nuevo capítulo, el futuro de una excelente serie. Estamos en posición de dar respuesta a ese llamamiento; y por lo tanto vamos a seguir trabajando en el futuro de la serie".

"Tras acabar Ninja Gaiden

Sigma 2 el equipo tiene que esforzarse más y por lo tanto vamos a dar lo mejor de nosotros mismos para ofrecer a ambos públicos un juego totalmente nuevo". Ninja Gaiden Sigma 2 llegará este otoño en exclusiva a PlayStation 3.

Cancelado The Crossing

Arkane Studios ha confirmado que The Crossing está cancelado, este juego de acción para PC y Xbox 360 iba a mezclar dos épocas, la actual y la de las cruzadas.

El motivo de la cancelación ha sido una dificultad financiera inesperada, como está ocurriendo cada vez más a menudo en la industria del videojuego.

El consejero delegado de la compañía, Raphael Colantonio, ha explicado que por causa de estas dificultades económicas tuvieron que cancelar The Crossing hace unos meses, y centrar sus esfuerzos en otros proyectos, entre ellos un juego de estrategia para iPhone y un juego de acción en primera persona y rol.

Aparte de su atractiva ambientación, la gran novedad de The Crossing iba a ser el juego cruzado entre multijugador y un solo jugador. La idea era que mientras un jugador estuviese en el modo historia, otros jugadores online asumiesen el papel de los enemigos a los que tenía que enfrentarse.

Rockstar anunciará muy pronto un nuevo episodio de GTA IV

Rockstar Games ha desvelado a través de su Twitterque pronto desvelarán los detalles del próximo episodio descargable de Grand Theft Auto IV, que será exclusivo de la consola Xbox 360.

En el mensaje Rockstar dice textualmente que "Los detalles del segundo episodio del contenido descargable de GTAIV vendrán pronto". Esto contrasta con las informaciones que hoy mismo confirmaban que la compañía no mostraría ningún juego nuevo en el E3.

El primer contenido descargable de Grand Theft Auto, titulado The Lost and the Damned, salió el pasado mes de febrero en Xbox Live, consiguiendo un gran éxito de ventas y crítica.

Sobre este segundo episodio descargable no se conoce ningún detalle adicional por el momento. Esperemos que al menos iguale a TLAD.

Gran Turismo 5 contará con sistema de daños y efectos atmosféricos

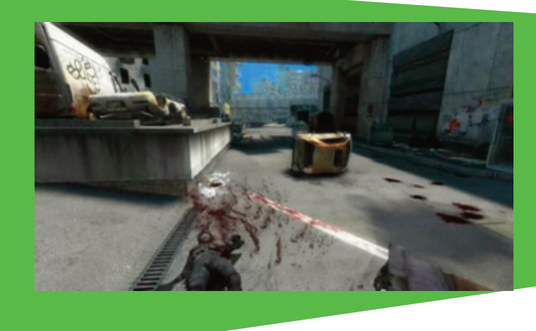
Kazanori Yamauchi confirma que Gran Turismo 5 contará con carreras nocturnas, efectos climáticos y sistema de daños.

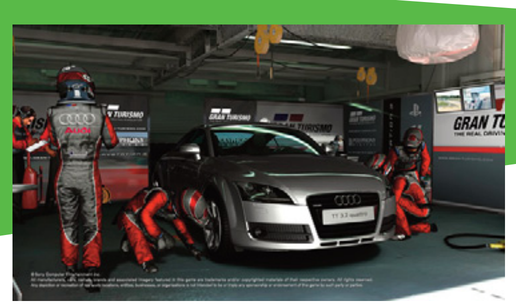
El creador de una de las sagas de conducción Gran Turismo, Kazanori Yamauchi ha comentado en un documental sobre la serie Gran Turismo que la quinta entrega incluirá carreras nocturnas, efectos atmosféricos y un sistema de daños en tiempo real, elementos que los aficionados demandan desde hace tiempo.

"Gran Turismo 5 tendrá un gran número de vehículos y pistas, y proporcionará más características para las comunidades online. Trabajamos sin descanso en conseguir una representación realista de la lluvia y la noche. Y también daños en los coches que muy pronto podremos simular", ha comentado el artista japonés.

Se espera que en el E3 de junio se comunique la fecha de lanzamiento para el juego de conducción de PlayStation 3. Un excelente marco donde la hipotética presentación de Forza MotorSport 3 pueda mostrar frente a frente a los que a día de hoy son los máximos exponentes en cuanto a simuladores de conducción se refiere. Luchadores, ¡a sus rincones!

TEXTO: ISMAEL ORDÁS / JOSÉ BARBERÁN






SCORE 1560
LIVES 3
ATARI 2600
MARIO BROS.
ZX Spectrum
LA GRAN HISTORIA
DE LOS VIDEOJUEGOS
por entregas
CAPITULO I: 1980 - 1984

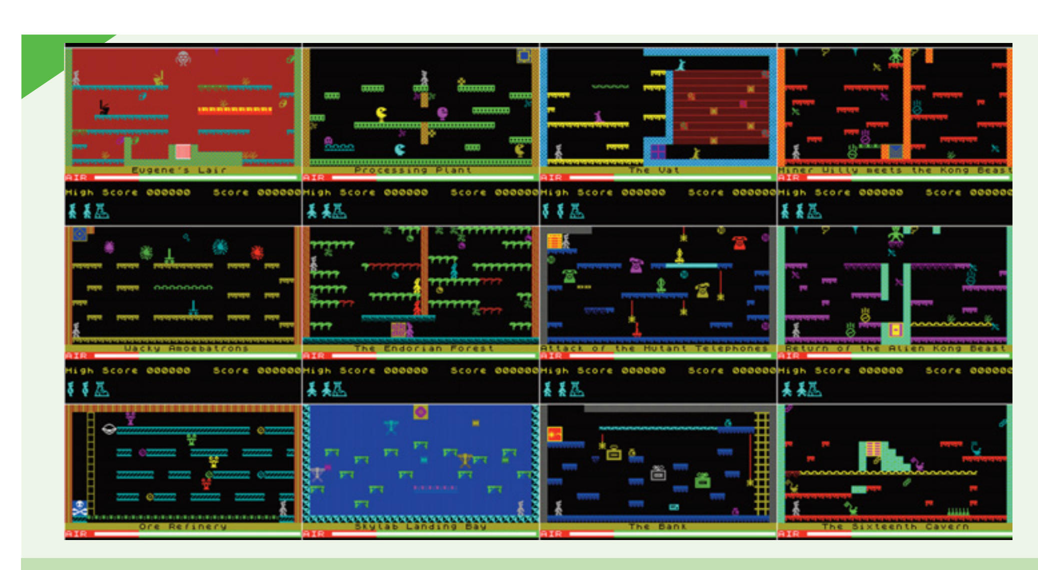
Los primeros pasos 1980-1984

Tras la aparición unos años antes de los primeros sistemas de videojuegos, comienza una etapa de implantación y generalización de las consolas y ordenadores personales para juegos en los hogares del mundo que finaliza con la crisis de 1983 y 1984.

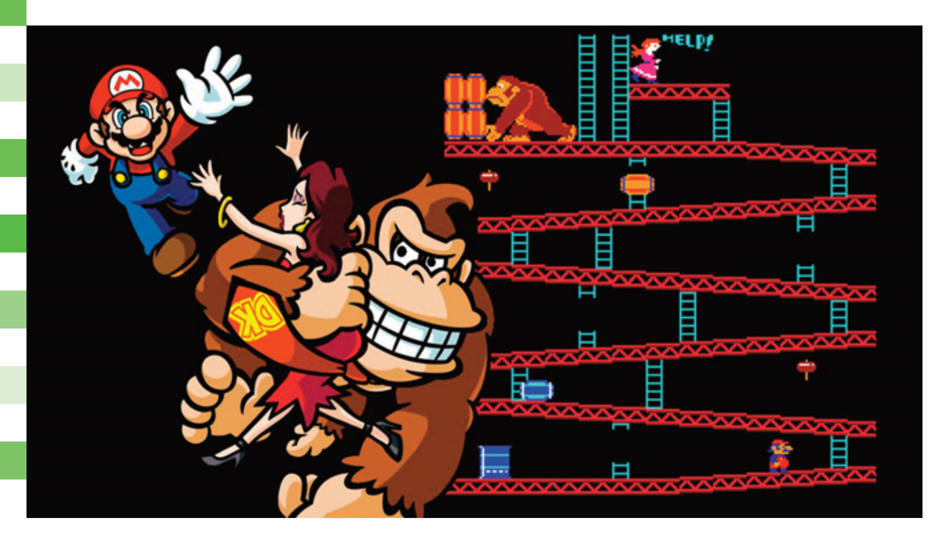
Los años 80 comenzaron con un fuerte crecimiento en todo el sector del videojuego alentado en gran medida por la popularidad de los salones de máquinas recreativas con juegos como Pac-man (Namco), Battle Zone (Atari), Pole Position (Namco), Tron (Midway) o Zaxxon (Sega) y de las primeras videoconsolas aparecidas durante la década de los 70 y las que llegaron al mercado en los primeros años de la década, sistemas como Oddyssey 2 (Phillips), Intellivision (Mattel), Colecovision (Coleco), Atari 5200, Commodore 64 (Commodore), Turbografx (NEC) o ZX Spectrum de Sinclair. El negocio asociado a esta nueva industria alcanzó en poco tiempo grandes cifras lo cual llevó a nuevas empresas a invertir en el sector y a algunas otras a reconducir sus actividades hacia el mismo. Sin embargo, en 1983 comenzó la que se ha dado por llamar crisis del videojuego de 1983, la cual afectó principalmente a las empresas de Estados Unidos y Canadá, y que no llegaría a su fin hasta 1985.

Durante estos años se produjo una fuerte polarización dentro de los sistemas de videojuegos, Japón apostó por el mundo de las consolas con el éxito de la Famicom, consola lanzada por Nintendo en 1983 y conocida en occidente como NES (Nintendo Entertainment System), mientras que Europa se decantaba por los microordenadores como el Commodore 64 o el Spectrum.

Los primeros éxitos en forma de juego comienzan a aparecer, gran parte de los personajes protagonistas de las sagas mas exitosas de la historia fueron creados en esta época y se empiezan a forjar las bases de lo que con el paso de los años se ha convertido en una gran industria capaz de superar en cifras a la del cine a pesar del mal trato recibido por gran parte de la prensa y el desconocimiento y oposición de una sociedad que critica sin conocer lo que realmente un videojuego puede ofrecer.



Imágenes de Manic Miner (Bug Byte, 1983) para ZX Spectrum, un precursor de los juegos de plataformas y sin duda uno de los más difíciles de la historia.





En 1981 un tal Miyamoto presente Donkey Kong, el gorila del mismo nombre y un fontanero con bigote y ropa roja aparecen en él.

Las recreativas arrasan en los primeros años de la década de los 80.En 1981 un joven japonés de nombre Shigeru Miyamoto presenta un juego de nombre Donkey Kong en el que un fontanero de nombre Jumpman (posteriormente Mario Bros) debe salvar a su amada (Lady) de las manos de un gorila que da nombre al juego. El heroe y el simio pasaron a ser el símbolo de muchos juegos que aparecerán posteriormente de la franquicia de Nintendo y se considera el primer éxito de la historia en el genero de las plataformas.

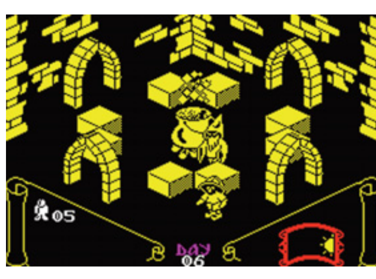
La idea inicial de Nintendo era crear un juego en el que Popeye salvase a su novia que estaba retenida por Brutus, al no conseguir los derechos del marinero, Miyamoto tuvo que crear unos personajes para incluir en el desarrollo del juego que ya habían comenzado. Es indiscutible el acierto del nipón a la hora de seleccionar los protagonistas del juego, Nintendo aún sigue viviendo de ellos.

En estos primeros años de la década de los 80 un "visionario" marca el ritmo del sector, se trata de Sir Clive Sinclair que en 1980 lanza el ZX80 con 1 Kbyte de memoria RAM y un sistema operativo BASIC almacenado en una ROM de 4 Kbyte. Un año despues mejora su anterior dispositivo y lanza el ZX81 obteniendo un buen resultado comercial al haber bajado los costes de producción del mismo.



En 1982 le sigue el **ZX Spectrum**, un ordenador que supuso un éxito comercial sin precedentes. Este era radicalmente distinto a los modelos anteriores, pues tenía mucha mayor capacidad de memoria (se vendía en dos versiones: con 16 y 48 Kbyte) y mayor velocidad (estaba basado en un Z80 a 3,5 MHz). En cuanto a gráficos, ofrecía una pantalla gráfica con una resolución de 256 por 192 pixels, un sistema BASIC mucho más avanzado (contenido en una ROM de 16Kbytes) y ciertas capacidades de color (bastante limitadas). Otra novedad frente a sus antecesores fue la capacidad de emitir sonidos mediante un pequeño zumbador.

Los primeros juegos del ZX Spectrum fueron magníficos ejemplos de las maravillas que se pueden programar en 48 Kb cuando el talento se pone por delante de las especificaciones técnicas, de aquella época son los increíbles Sabre Wulf, Jet Pac, Atic Atac, Match Day o Daley Thomson´s Decathlon. Por encima de todos ellos destaca el increíble **Knight Lore**, desarrollado por Tim Stamper y Chris Stamper en 1984 para Ultimate, este juego es el tercero en la serie de Sabre Man, precedido por Sabre Wulf y Underwurlde y utiliza una perspectiva isométrica que permite no sólo moverse en tres dimensiones sino también interaccionar con objetos mediante una física sencilla pero efectiva. El motor utilizado llevó el nombre de Filmation y marcó un antes y después de la historia de los juegos, siendo aún hoy en día una referencia a tener en cuenta.



En agosto de 1982 Commodore International lanza el equipo destinado a competir con el ZX Spectrum, se trata del **Commodore 64**, con 64 Kb de RAM y gráficos y sonido muy por encima de otros equipos contemporáneos. Utilizaba unidad de casete además de disquetera tipo 5 1/4, además disponía de un teclado profesional muy robusto, distintas tomas de conexión y poseía infinidad de juegos, aplicaciones, gráficos y multimedia. El alto precio condenó al ordenador de Commodore que no fue capaz de compe-



tir con el ZX Spectrum viendose superado en ventas por un equipo técnicamente inferior.

En 1983 **Amstrad** presenta su **CPC464**, un ordenador que mejora claramente los existentes en ese momento pero que no tiene trascendencia a nivel de juegos hasta unos años después debido a su elevado precio inicial y a las distintas revisiones de su hardware que se realizaron en los meses siguientes a su lanzamiento hasta que lograron un producto redondo.

También en 1983 se presenta el proyecto **MSX**, se trata de una arquitectura de microordenador de 8 bits estándar de varios fabricantes (Canon, Casio, Panasonic, Philips, Sony, Toshiba o Yamaha entre otros), la mayoría de los cuales eran japoneses. MSX tiene como característica principal frente a sus rivales que la carga de programas se realiza mediante cartuchos en lugar de las incómodas y lentas cintas de cassette.

A lo largo de los años hubo varias versiones de esta norma: MSX-1, MSX-2, MSX-2+ y MSX-TurboR, que fueron aumentando su potencia y capacidad de forma notable. El último de ellos, el MSX Turbo-R venía equipado con un procesador RISC de 16 bits compatible con Z80: el R800.

La crisis de 1983 hace que la industria del videojuego pase de ser el sector con mayor crecimiento a la bancarrota de gran parte de las empresas del momento.

Compitiendo con los ordenadores personales aparecen distintas consolas exclusivamente dedicadas al mundo del videojuego.

Magnavox y Philips siguen mejorando la **Oddisey2** con gran éxito en algunos mercados como el norteamericano y el europeo y poca implantación en otros como el japonés.

En 1980 Mattel Electronics entra en el sector de los videojuegos y comienza a vender la **Intellivision** presentada unos meses antes, a finales de 1982 Mattel ya había venido más de 2 millones de consolas y el número de juegos y compañías que desarrollaban para ella habían crecido exponencialmente.

La **ColecoVision** es una consola de videojuegos de segunda generación lanzada al mercado estadounidense en agosto de 1982 por la empresa Coleco. Ofrecía para su tiempo gráficos y jugabilidad de calidad arcade, la capacidad de jugar con cartuchos de su principal competidora la



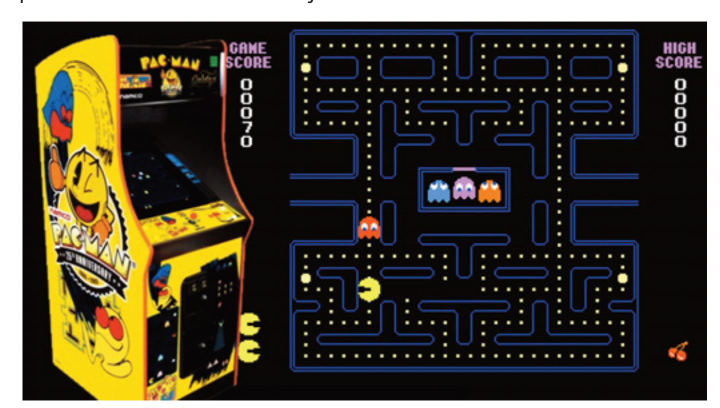
Atari 2600, y medios para ampliar el hardware del sistema. La ColecoVision se lanza con un catálogo inicial de 12 juegos con otros 10 títulos programados a lo largo de 1982. Se descataloga en 1984 con más de 6 millones de unidades vendidas y más de 100 títulos disponibles.

Japón apostó por el mundo de las consolas con el éxito de la **Famicom**, consola lanzada por Nintendo en 1983 y conocida en occidente como NES (Nintendo Entertainment System) donde no llego hasta 1985 con un rediseño general de la máquina.



La **Atari 5200 SuperSystem** fue lanzada al mercado en 1982, y fue la sucesora de la Atari 2600. La Atari 5200 ofrecía gráficas mejoradas y varias características que no podían encontrarse en ninguna otra videoconsola de su tiempo. Cuando fue lanzada, Atari tenía buenas razones para sentirse optimista por esta consola, después de todo, se trataba de una computadora con 16k en RAM diseñada específicamente para juegos de alta calidad. El corazón del sistema era en esencia un computador Atari 400, el computador de 8 bits más poderoso para el hogar disponible en el momento, y cuyos juegos podían portarse entre las dos máquinas.

Un concepto tan sencillo como Pacman ha llegado hasta nuestros días donde aún podemos encontrar versiones del juego para distintas plataformas. Se presentó el primer Pacman el 22 de mayo de 1980



En 1983 se produce la denominada **crisis de las consolas** que está a punto de dar al traste con el sector por completo, fundamentalmente en Estados Unidos. La causa principal de la crisis de 1983 es la saturación del mercado, existen tantos sistemas al mismo tiempo que los comercios no son capaces de vender los stocks que les llegan y las previsiones de ventas no se cumplen llegando muchos de los fabricantes a vender sus consolas o microordenadores por debajo de su coste de fabricación.

Por otro lado se produce igualmente una saturación de videojuegos, los juegos no tienen derechos de autor y ante el crecimiento exponencial del sector un gran número de empresas sin experiencia en la creación de juegos se lanzan a desarrollar (copiar) nuevos títulos, si bien algunos de ellos pasaran a la historia, la mayoría no tienen un nivel mínimo como para llegar a las tiendas, este ritmo de las desarrolladoras independientes obliga a los grandes (Atari, Activision, ...) a una carrera frenética de lanzamientos que justifica de alguna manera la escasa calidad de por ejemplo el Pacman para la 2600 o el ET (Atari, 1983) que para muchos es el peor juego de la historia.

Los ordenadores resisten mucho mejor que las consolas la crisis y aún con dificultades logran sobrevivir y hacerse con el mercado, a finales de 1984 el panorama es desolador, en un año la industria del videojuego pasa de ser el sector con mayor crecimiento a la crisis mas absoluta. Mattel, Magnavox y Coleco desaparecen del negocio con pérdidas millonarias, y Atari, con pérdidas aún mayores queda muy cerca de la bancarrota y es vendida en Julio de 1984 a Jack Tramiel, fundador de Commodore, bajo el nombre de Atari Corporation. El mercado desaparece por completo de Estados Unidos durante dos años, tiempo que Nintendo dedica al rediseño de su Famicom para el mercado norteamericano con el nombre de NES (Nintendo Entertainment System) pero esa ya es otra historia.

NdA: A partir del próximo número de la historia de los videojuegos ya comenzará el formato que habíamos pensado para la serie con un número por año, el juego del año y mayor detalle para cada una de las noticias que ocurrieron, en el próximo número de GTM: 1985, El renacer.

TEXTO: J.BARBERÁN


TE LO ENSEÑAMOS TODO...
E3
expo
¿Y TE LO PIENSAS PERDER?

Pre-E3: Todos los rumores

El día 1 comienza uno de los E3 con más "hype" que se recuerda. Nuevas consolas, bajadas de precio, anuncios multiplataforma... De confirmarse estos rumores estaremos ante uno de los mejores E3 de los últimos años.

Rumores. Eso es lo que nos viene a la cabeza al pensar en el próximo E3 que arrancará el próximo 1 de junio. La Electronic Entertainment Expo que se avecina está cubierta por una nube de especulaciones que no se recuerda desde hace mucho tiempo y en este artículo vamos a hablar sobre estos rumores.

Son tres las compañías que centrarán toda la atención: Sony, Nintendo y Microsoft. Cada una de ellas dará una conferencia a la prensa asistente, donde se mostrará todo el material que está por llegar al mercado, además de anunciar nuevos títulos.

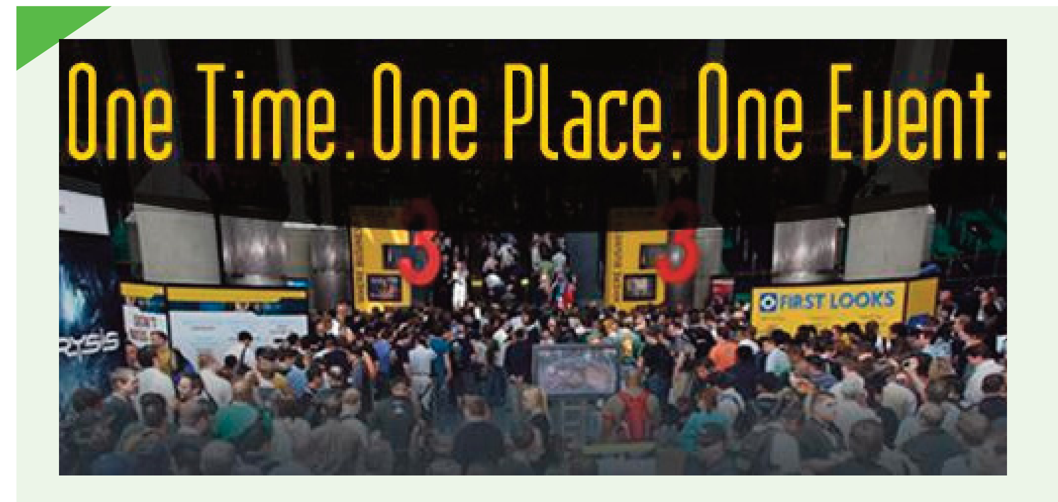
De estas tres grandes compañías Sony es quizás la más previsible en cuanto al material que llevará a la feria, pero también la que más alegrías puede repartir.

La nueva aventura de Nathan Drake seguro que estará presente en la feria para confirmar su fecha de lanzamiento y mostrar una vez más el gran apartado técnico que luce en los videos mostrados. El primer Uncharted se ha colado entre los mejores títulos exclusivos de la consola de Sony, por lo que tras ver varios videos "ingame" seguro que su secuela no decepcionará.

White Night Chronicles es la gran esperanza para levantar el género de los JRPG en PlayStation 3. Tras su buena acogida en el mercado nipón por parte de público y crítica, se espera que se confirme su fecha de lanzamiento para el mercado occidental, que tiene un número escaso de RPGs.

Gran Turismo 5 es otro de los tapados. Se revela información con cuenta gotas. Lo último ha sido la confirmación de que contará con sistema de daños, carreras nocturnas y efectos climáticos. Polyphony Digital podría revelar más detalles sobre esta quinta entrega sobre la versión de PSP. Es probable que veamos el juego completo en acción.

La tercerá y última entrega de la saga creada por David Jaffe estará presente para confirmar su fecha de salida, al menos es lo



150 expositores, una previsión de más de 40.000 visitantes y el regreso de las "Babes". El E3 vuelve al formato original para recuperar su esencia.



que esperan todos los fans de la saga. Éste será el punto y final a la aventura protagonizada por Kratos, que está rodeada por algún que otro rumor, como la posibilidad de que cuente con modo cooperativo. Algunas fuentes apuntan a que su llegada al mercado podría ser a finales del presente año fiscal, marzo de 2010.

M.A.G es uno de los que causa más expectación. Este juego de acción permitirá jugar simultáneamente a 256 jugadores. Dentro de cada equipo cada jugador tendrá diferentes rangos que podrán dar diferentes ordenes.



De Yakuza 3, que ya está disponible en el mercado japonés, todavía no se sabe si verá la luz en el mercado occidental. Ni Sega, su desarrolladora ni Sony han comunicado nada al respecto. Además, se rumorea que Sega ya estaría trabajando en una nueva entrega.

No es un secreto que el TEAM ICO está trabajando en un nuevo proyecto, y la feria angelina puede ser el escenario perfecto para mostrarlo. Hace escasos días se filtró un posible tráiler de Trico, el que sería el nuevo trabajo de Fumito Ueda para PlayStation 3. El creador de ICO y Shadow of the Colossus puede ser una de las armas de Sony

Un nuevo modelo reducido de PlayStation 3 podría estar en camino, según unas imágenes filtradas.

Circulan por la red unas imágenes de la que sería la PlayStation 3 Slim, que tendría un tamaño reducido en comparación con el modelo actual. De ser cierto este nuevo diseño estamos ante un cambio importante de la estética de la consola. Esta versión contaría con un disco duro de 120 GB frente a los 80 GB que ofrece la actual versión. En principio las características técnicas serán las mismas, aunque quizás realicen algunos cambios para reducir costes de fabricación y así ofrecerla a un precio más asequible.

Desde la fábrica china donde se tomaron dichas fotografías han pedido que retiren las imágenes. Sony no se ha pronunciado y es posible que lo haga durante el E3, pero pensamos que es pronto para ver una revisión de PlayStation 3.

para su conferencia.

Otros de los títulos que podrían estar presentes son Yakuza 3, para confirmar si llegará o no al mercado occidental; Twisted Metal y DC Universer Online.

Pero la compañía japonesa sabe que no será suficiente con mostrar estos títulos, la rebaja de precio es el anuncio más deseado. Meses antes de las pasadas navidades diversos analistas calificaron de “locura” (o algo peor) el que Sony no rebajase el precio de su consola de cara al periodo estival. Ahora estos analistas creen que el anuncio se realizará antes de junio, pero si no se hace, casi por obligación será en el E3.

En cuanto a PSP, MotorStorm: Artic Race llegará a finales de año, también habrá una versión para PlayStation 2. Harmonix se encargará del desarrollo de Rock Band: Unplugged, cuyo único periférico serán nuestras manos. Estará disponible en versión pack que incluye una PSP-3000, una copia del juego, una tarjeta de 4 GB y un código para descargar la película Escuela de rock.

Por su parte, Electronic Arts anunció Tiger Woods PGA Tour 2010 y Madden NFL 10, mientras que Ubisoft confirmó el desarrollo de Assassin’s Creed, del que se desconoce si será un “port” de las versiones de Xbox 360, PS3 y PC.

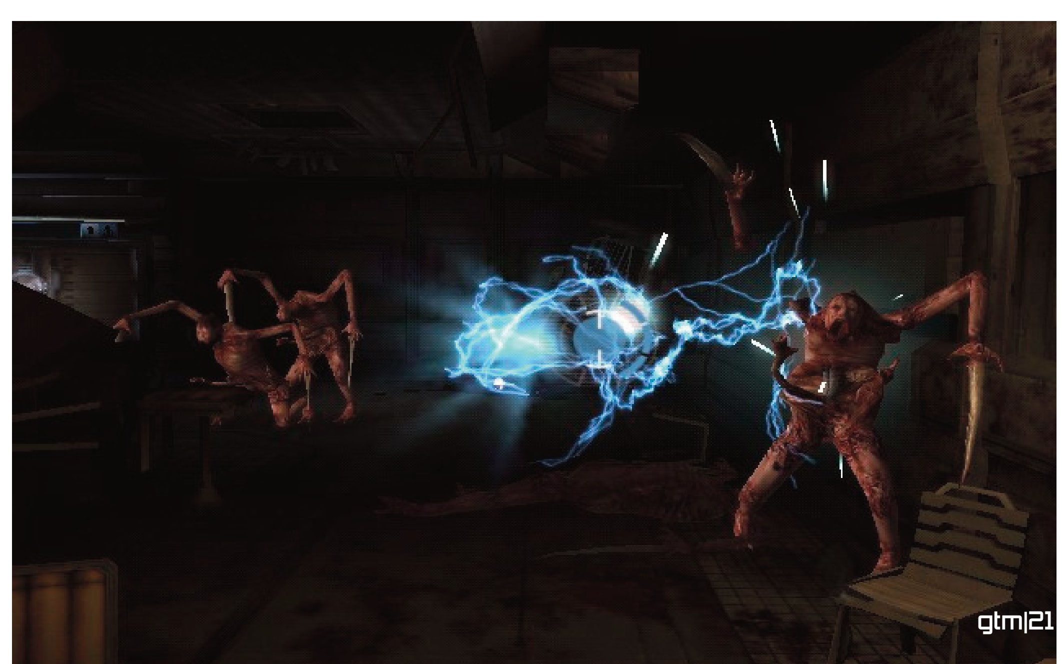
Namco Bandai anunció dos nuevas entregas de Soul Calibur y Tekken para PSP. En el caso de la primera, Soul Calibur: Broken Destiny llegará este mismo verano y contará con un plantel de 20 luchadores. Mientras que Tekken 6 será una adaptación directa de las versiones de Xbox 360 y PlayStation 3.

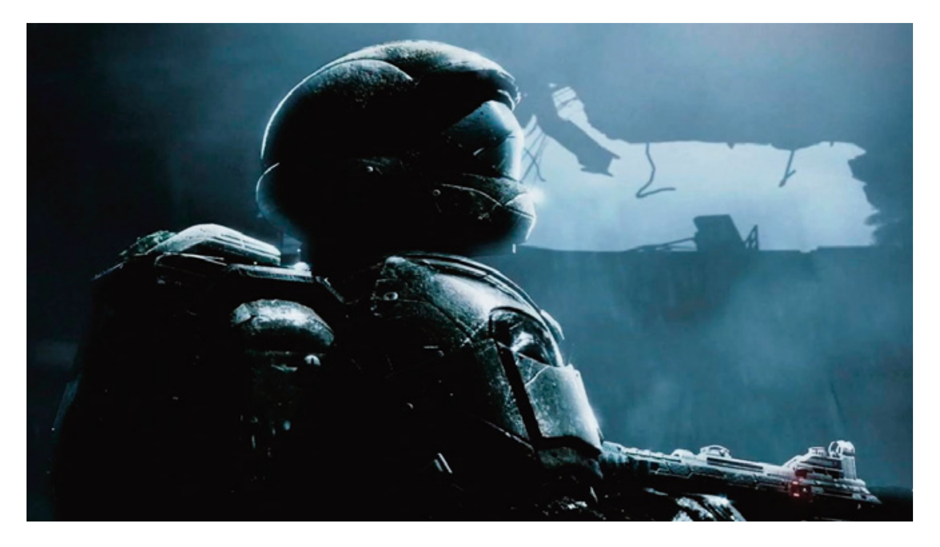
Uno de los rumores que cobra más fuerza es PSP Go!, la que sería la nueva revisión de la actual PSP-3000. Este nuevo modelo contaría con un diseño renovado, pantalla plegable y prescindiría de lector UMD. Por lo que los títulos, aparentemente serían 100 los que la acompañan de lanzamiento, estarían disponibles mediante descarga. La publicación 1UP apunta a que llegará en septiembre a Japón en dos módelos: uno con memoria interna de 8GB y otro con 16GB.

Nintendo está manteniendo un absoluto secretismo sobre sus próximos proyectos. Durante el pasado E3 fue anunciado Wii Motion Plus junto a Wii Sport Resorts, del que se espera una nueva demostración de la mayor precisión de la que dotará al Wiimote. El pasado año Shigeru Miyamoto confirmó el desarrollo de Pikmin 3, además de que los equipos de Zelda y Mario ya se han reunido para trabajar en una nueva entrega de sus respectivas sagas. Es muy probable que veamos material de estos títulos.

En cuanto a third parties, Electronic Arts mostrará su Dead Space: Extraction, el juego de acción sobre raíles basado en la entrega vista en Xbox 360 y PlayStation 3. El título más importante de Ubisoft es Red Steel 2, la secuela del título que acompañó a Wii en su lanzamiento. Esta vez intentarán ofrecer un control más preciso que el anterior.

Tras el éxito arrollador en ventas de Nintendo Wii y el bajón que





ha sufrido en Japón, la compañía japonesa necesita ofrecer nuevos incentivos para captar más público: nuevos colores, packs más atractivos o nuevos periféricos. Títulos más adultos pueden ayudar para captar al público "Hardcore". Como ya hemos dicho, Dead Space, Extraction y Red Steel 2 pueden ser dos buenas opciones. The Conduit, cuyo lanzamiento está muy próximo pueder ser un buen reclamo para el jugador más experimentado. Su desarrolladora, Hight Voltage, ya anunció que estará presente en el E3 y presentará dos títulos totalmente nuevos.

Con la presencia confirmada de Ignition, se espera que se aparezca Murasama: The Demon Blade. Este juego en 2D está influenciado por la mitología japonesa. Más detalles de Resident Evil: Darkside Chronicles. El título de Capcom y Cavia llegará a Nintendo Wii a finales de año y será del mismo estilo que Umbrella Chronicles, un shooter "on rails" con menos escenas de video que la anterior entrega.

Una nueva versión de Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos, pero esta vez de los juegos olímpicos de invierno que se celebrarán el próximo año. Tras el éxito en ventas de la primera entrega, no dudamos del desarrollo de una segunda parte del título que ha unido a Mario y a Sonic.

Nintendo está trabajando en nuevas entregas de Mario y Zelda para Wii, por lo que esperamos que ofrezcan los primeros detalles e imágenes de ambos.

Electronic Arts buscará revolucionar los juegos de tenis con su Grand Slam Tennis, que hará uso del nuevo Wii Motion Plus. No es necesario disponer de este periférico, pero usarlo aportará un mayor control y una mejor precisión en los golpes.

En relación a Nintendo DSi, se espera más información sobre la nueva entrega de Zelda anunciada durante la GDC de este año. The Legend of Zelda: Spirit Tracks se controlará íntegramente con la pantalla táctil y utilizará el mismo motor gráfico que Phantom Hourglass. También se esperan más títulos descargables para la portátil. El servicio DSiWare podría recibir títulos de anteriores consolas portátiles de Nintendo.

Todas las quinielas apuntan a que la gran sorpresa la dará Microsoft, aunque hay cierto desacuerdo en esto. Mientras unos apuntan a que anunciaran uno o varios nuevos títulos, otros creen se trata de una nueva consola, una Xbox portátil. En el primer caso, lo más probable es que anuncien nuevas entregas de sus sagas más importantes. Como Forza MotorSport 3, que se rumorea desde hace meses su desarrollo pero todavía no se ha confirmado. Aunque la sorpresa puede llegar por parte de una compañía externa. Desde el lanzamiento de Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots siempre se ha rumoreado la llegada de una entrega de la saga para Xbox 360. Y ahora vuelven a resurgir de la mano de Metal Gear Solid 4: Oxide, del que Konami no ha co-

municado, aunque no es de extrañar que tarde o temprano sea anunciado una entrega para la consola de Microsoft.

Tampoco está confirmada la presencia de Halo 3: ODST, la nueva entrega de la saga del Jefe Maestro que no estará protagonizada por él, sino por un soldado de la ODST para ofrecernos un nuevo punto de vista de la batalla entre los humanos y los Covenant. Éste será el último trabajo de Bungie Studios dentro de la saga Halo.

Don Mattrick, ejecutivo de Microsoft, realizó estas declaraciones hace unas semanas: “"Microsoft prepara una gran aparición en el E3 que transformará por completo lo que la gente piensa del entretenimiento doméstico”. Las expectativas

La secuela de Lost Planet llegará a Xbox 360 y PC, pero tras el anuncio de que Dead Rising 2 sería multiplataforma no nos extrañaría que finalmente llegue también a PlayStation 3, de forma simultánea o unos meses más tarde.

sobre la conferencia que ha creado han sido muy grandes, y no es para menos debido a la cantidad de rumores que rodean a los de Redmond. Estas declaraciones pueden estar en relación con la imagen del posible sensor de movimiento que estaría preparando para Xbox 360. Este sensor, enfocado para el público “casual”, similar al Eye Toy de PlayStation 2, captaría todos los movimientos corporales del jugador. Además permitiría realizar videoconferencia y mantener conversaciones gracias a su micrófono incorporado.

Epic Games presentará el recién anunciado contenido descargable de Gears of War 2, nuevos mapas para su modo online y una nueva misión para el modo campaña. Quizás comenten detalles de la próxima entrega, aunque creemos que es demasiado pronto.

1 vs. 100 es uno de los Arcade más deseados, debido a la posibilidad de ganar diversos premios. De momento Microsoft no ha ofrecido detalles de cuando estará disponible esta adapación del concurso de televsión.

En cuanto a títulos multiplataforma, se ha confirmado la presencia de Mass Effect 2, el RPG de BioWare que vio la luz hace unos años en Xbox 360 y PC. La



desarrolladora se está centrando en mejorar los puntos débiles de la primera entrega y ofrecerá más material del juego y nuevas informaciones en relación a su argumento. Mass Effect 2 también llegará a compatibles.

Lost Planet 2 es otro de los candidatos a estar presentes en la feria. Por el momento Capcom ha comunicado que estará disponible en Xbox 360 y PC el próximo año, pero es probable que también sea anunciado para PlayStation 3, al igual que Dead Rising 2, que llegará en 2010 a Xbox 360, PlayStation 3 y PC.

Por parte de Activision no ha sido confirmada la asistencia de Modern Warfare 2. El shooter de Infinity Ward ya ha sido mostrado mediante dos pequeños trailers, uno de ellos con escenas del juego, pero se espera que la compañía de más detalles sobre su modo campaña y el apartado multijugador.

Basado en la obra de Dante Alighieri, “La divina comedia”, Dante’s Inferno busca competir de tú a tú con sagas como God of War y Ninja Gaiden. Está siendo desarrollado por Visceral Games, el mismo estudio creador de Dead Space.Otros títulos multiplataforma que no ha sido confirmada su asistencia son: Battlefield Bad Company 2, que llegará a Xbox 360, PS3 y PC; Splinter Cell Conviction , Final Fantasy XIII y FF XIII Versus para PlayStation 3,;Prototype, el sandbox de Activision; el western de Rockstar, Red Dead Redemption; Max Payne 3 y Tekken 6.

Este E3, que arranca el 1 de junio con la conferencia de Microsoft, puede convertirse en uno de los mejores de los últimos años de llegar a anunciarse todo lo que se rumorea.

TEXTO: I. ORDÁS


Cuando
la
narrativa
reclamó su trono

...Cuando la narrativa reclamó su trono

Hubo una época en la que un videojuego no necesitaba argumento para ser un éxito de ventas y crítica. Una época donde todo un videojuego se desarrollaba en base a una breve excusa apenas mencionada. Afortunadamente, eso ha cambiado.

Bueno, no del todo. Como muchos sabéis, semana tras semana salen al mercado juegos clónicos con argumentos clónicos, que, a su vez, tienen a un montón de líneas genéricas a modo de guión.
Shooters en primera persona con el mismo argumento de siempre (héroe solo contra una invasión alienígena, contra los nazis, contra los comunistas, etcétera), RPGs que andan en las mismas (héroe legendario debe salvar al mundo por un artefacto sagrado que ha de recuperar de nosedónde) en fin, en cualquier género nos podemos encontrar con auténticos bodrios a nivel de narrativa.
Pero sin embargo, mes tras mes llegan a las estanterías verdaderas joyas en cuanto a guión se refiere. Desde finales de los 90, cuando salieron joyas como Deus Ex o Half Life, la existencia de un guión elaborado no está ligada al género del videojuego.
Y la cosa no acaba ahí. Hay videojuegos que incluso se atreven a servir de improvisado ensayo filosófico, como hacen títulos como Bioshock.
Y bien, ¿Por qué se hizo necesario esto en los videojuegos?
Como decía en la pequeña introducción bajo el título del artículo, hubo una época en que un videojuego triple A no necesitaba de argumento atrayente, de guión profundo o, simplemente, no necesitaba más que una excusa simplona a veces sólo impresa en la contraportada del juego para ser galardonado como un gran título. Muchos de los que llevamos un tiempo en el mundillo sabemos que más de una vez, nos enteramos más de la historia al revisar la contraportada y el manual tras haber acabado un juego que en el proceso de haberlo finiquitado (por lo que, ya de paso, se podría teorizar acerca de la corta longitud de los manuales de videojuegos a día de hoy).
¿Por qué eso ha cambiado? Muy fácil, porque todos los juegos empezaron repentinamente a sufrir una profunda crisis de identidad al ver que, salvo los títulos principales y más conocidos (Quake, Doom, etcétera), todo aquel juego que salía para un género que no requería de demasiado argumento, no disfrutase de la popularidad y el éxito necesario al ser difícilmente distinguible del resto de títulos. Y en el caso de poseer argumento, éste estaba difícilmente integrado en el juego, ofreciendo una heterogénea



BIOSHOCK A DÍA DE HOY ES UNO DE LOS JUEGOS EMBLEMA EN CUANTO A CALIDAD NARRATIVA EN UN VIDEOJUEGO. Y MUCHOS NO SABEN QUE BIOSHOCK LE DEBE MUCHO A VARIOS TÍTULOS DE HACE YA AÑOS...

mezcla entre acción y guión haciendo que este último no sirviese de nada.

Todo por la crítica

Y además, la crítica empezaba a estar harta. Mientras que en algunos géneros, princpalmente el RPG, empezaban a salir al mercado auténticas novelas interactivas con guiones dignos de una buena novela best seller (Blood Omen, Fallout, poco después Baldur's Gate) más allá de las aventuras gráficas o los rpgs orientales que poco importaban en occidente, por otra parte había que contentarse con "maravillas" a nivel de guión como Quake II o Duke Nukem 3D, que sin embargo arrasaban en las listas de ventas.

Así que la industria vió lo que se cocía y se puso las pilas. O al menos en parte Como detonantes de la narrativa real en los videojuegos, podemos mencionar a cuatro juegos: Half Life, por su integración REAL de una historia en los acontecimientos y personajes no jugadores (dado que el protagonista no habla en ningún momento), Unreal (por contar una historia de manera similar a Half Life, y, además, también destacó por ser uno de los pioneros en ofrecer herramientas de desarrollo al jugador), System Shock 2 (por mezclar elementos de RPG con un juego en primera persona, cosa que copió Deus Ex, y permitió convertir al juego en una maravilla a nivel de guión e interacción con el jugador) y TLOZ: Ocarina of Time, cuyo princpal mérito es ofrecer al jugador un mundo vivo más allá de la típica estructura de un videojuego por aquel entonces (matar enemigos, avanzar niveles, acabar el juego).

Sembrando las bases

Los juegos mencionados a día de hoy pueden ser bastante poco impactantes y haber envejecido bastante mal, pero indiscutiblemente fueron la semilla de una cantidad enorme de títulos que bebían mucho de sus influencias.

Empezaron a salir a la luz multitud de juegos que poseían una atmósfera más humana, un entorno más interactivo dónde el jugador podía sentirse más sumergido en el juego en vez de recorrer pasillos y pasillos sin parar reventando cabezas alienígenas como Quake había puesto de moda en el año 96.

Incluso algunos géneros empezaban a poseer títulos de cierta índole antes impensable. Por ejemplo, Aliens vs. Predator es el juego de verdadero terror por excelencia. Su mérito residía en aterrorizar al jugador mediante el entorno: no usaba sustos previsibles, no usaba una atmósfera forzada para causar pavor, ni siquiera el apartado gráfico estaba afinado para causar terror por sí sólo.

El juego te asustaba por cómo te hacía sentir, por transferir una sensación de pánico real, una claustrofobia muy bien calculada que te hacía saltar de la silla a cada poco tiempo.

Los desarrolladores estaban aprendiendo que el truco estaba en la inmersión del jugador.

Ampliando la fórmula

Una de las cosas que más se agradece de la evolución de la narrativa y la inmersión en los videojuegos, es el hecho de que se aprendiese la correlación entre interactuar con el escenario e interactuar con el resto de personajes.

Esto se estandarizó en el popular y aclamado No One Lives Forever, un videojuego en el que encarna-





LA VERDADERA EVOLUCIÓN EN CUANTO A NARRATIVA EN LOS VIDEOJUEGOS SE PUEDE NOTAR EN EL HECHO DE QUE EL NIVEL DEL GUIÓN NO ESTÁ LIGADO AL GÉNERO AL QUE PERTENEZCA EL VIDEOJUEGO. *FALLOUT* ES EL EJEMPLO PERFECTO.

bas a una espía estadounidense en plenos años 60. Haciendo uso de mil artilugios y herramientas, tenías que avanzar por los niveles como si de una verdadera espía se tratase, interactuando con el escenario y a su vez los objetos y personajes, de modo parecido a Half Life pero con el factor humano en juego. Poco antes, la saga Metal Gear, en su último título por aquel entonces (Metal Gear Solid) también hacía gala de unas virtudes parecidas, interactuando con los personajes y el entorno para llevar a cabo tu misión (encarnando, al igual que en No One Lives Forever, a un espía).
A partir de ahí, la lógica de los puzzles en muchos videojuegos evolucionó, y de forma colateral, se puso de moda el sigilo en los videojuegos, dando lugar a sagas como Splinter Cell.

El auge sandbox

Por si no fuera poco, la industria empezó a sufrir un cambio poco después del comienzo del siglo XXI. Tras la popularización de la saga GTA en su paso a las 3D con GTA III, el público demandaba una y otra vez títulos sandbox, haciendo que la crítica perjudicase una y otra vez a todo título que no tuviese algún tipo de libertad a la hora de cumplir los objetivos que éste te proponía.
Esto añadió un elemento muy importante al guión en un videojuego: la posibilidad de escribir REALMENTE tú la historia. Ya no por el hecho de poder disfrutar de varios finales o variar ciertas situaciones en el juego según los caminos que tomes, sino al propio hecho de jugar al videojuego de la forma en que tú quieres.
Sumado a eso, todos los géneros sufrieron una sana tendencia que se mantiene aún hasta hoy y por el bien de los jugadores espero que así sea: el hecho de introducir elementos de RPG en cualquier videojuego que no los posea, dando lugar incluso al nacimiento de un género, el hack and slash.

El ejemplo perfecto

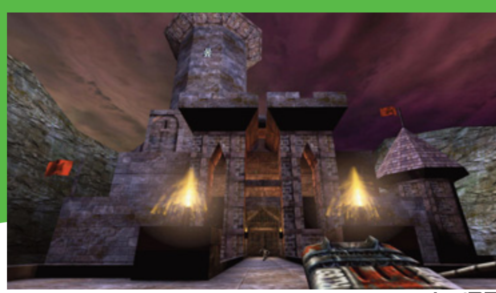
Como gran ejemplo para mostrar la evolución del guión en un videojuego, nombraré a una saga que por la gran calidad de su guión tiene un rinconcito en mi corazón; *Legacy of Kain*.
Legacy of Kain es una saga autoconclusiva de cinco títulos que abarca varios géneros en cada una de sus entregas, desde el rol a lo Baldur’s Gate con la primera entrega (Blood Omen), hasta el Beat’em Up de finales de los 90 (Soul Reaver) para acabar finalmente en un título a medio camino entre el Beat’em up, la más pura aventura a lo Tomb Raider (con la que comparte desarrolladora) y el Hack and Slash: *Legacy of Kain Defiance*. Y todo esto sin perder ni un ápice de calidad en cuanto a guión, da igual el género: la historia se cuenta igual de bien. Ahí está el mérito.

Una saga irreal

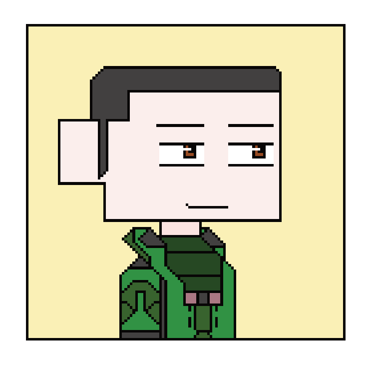
Mucha gente a día de hoy desconoce que el universo Unreal se formó a partir de un videojuego single player salido al mercado en el año 1998.
En él tomabas control de un preso que viaja en una nave/prisión llamada Vortex Rikers, y que sufre un accidente en un planeta desconocido. El sistema de contención de las celdas es desactivado tras el choque, y al salir descubres que la tripulación de la nave ha desaparecido y que todo lo que oyes no son más que gritos, ruidos extraños y sonidos procedentes de fallos en la nave.
Al salir, te das cuenta de que estás en un planeta totalmente desconocido, con varias especies nada amigables ahí fuera, y no te queda más que sobrevivir.
El juego tuvo una secuela en 2003 que recibió malas críticas y a su vez fue un fracaso en cuanto a ventas, por lo que Epic Games se planteó muy seriamente continuar la historia.
A día de hoy, Unreal Tournament, un spin-off es el juego emblema de la compañía, y mientras que éste le reporta beneficios, algunos aspectos de Unreal son plasmados en la nueva joya single player de la compañía, Gears of War, con por ejemplo la enorme similitud entre los Locust y los Skaarj (enemigos principales de Unreal).

TEXTO: SERGIO ARAGÓN





¿Pero que c#~@?



Steven Spielberg, el popular director de cine, ha afirmado que las plataformas tradicionales de videojuegos tienen sus días contados. En su opinión, los juegos en tres dimensiones y la realidad virtual serán "la nueva plataforma de nuestro juego en el futuro".
¿Cuántos años llevamos pensando que los gráficos 3D evolucionarían a la realidad virtual? ¿Cuántos post en foros se han creado para discutir el tema? ¡Y que tenga que venir Spielberg a estas alturas a pronosticarnos lo que pasará e el futuro...!. Personalmente no se que pasará, pero si se cumple todo lo que están pronosticando tendremos 3 consolas de sobremesa, 2 plataformas de juego online, múltiples portátil, juegos de realidad virtual, juegos con gráficos estereoscópicos y una gamestribune con mas redactores que trabajadores tiene el estudio creador de Assassin´s Creed 2.

Ubisoft ha desvelado que el equipo humano que está desarrollando el juego Assassin's Creed 2 alcanza la cifra de 450 personas, lo que significa que hay tres veces más personas trabajando en este título que en su predecesor.
¿os imagináis a toda esa gente programando una y otra vez los mismos objetivos a cumplir? ¡mata a este!¡roba esto!¡espía a aquel!¡huye! Solo esperemos que esta segunda parte sea mucho mas dinámica y divertida, por que un juego no son solo gráficos y mucho menos a estas alturas.

En el parlamento europeo se ha propuesto extender la garantía de los videojuegos hasta los dos años. En estos momentos, las tiendas no están obligadas a cambiar o devolver el dinero por los juegos defectuosos que tengan fallos de programación que impidan al consumidor completarlos.
¿Bug? ¿Quien ha dicho que los bug existen? ¡Solo es un rumor!Noticias como esta muestran el cambio cultural que se está produciendo en nuestros políticos, al fin va llegando gente nueva a la política que ha estado en contacto con videojuegos y conoce mínimamente el tema. Aunque la ley sea francamente difícil de aplicar.

La comunidad hindú amenaza con boicotear a Sony, la culpa la tiene el juego Hanuman: Boy Warrior, el cual ha tenido un gran éxito en la india, siendo la primera producción de Sony orientada específicamente para ese mercado. Pues bien, el juego ha generado la ira de varias comunidades hindúes, ofendidas por la transformación de una de las deidades de la religión en un personaje de videojuego. El enfado de estas comunidades es tal que han amenazado con promover un boicot de todos los productos de Sony por parte de los miembros de la religión hindú (unos mil millones de personas). Piden además que se retire el juego de las tiendas, y que Sony pida disculpas a los ofendidos.
¿Alguien acusó a Grand Theft Auto de trasgresor y de buscar de polémica? Oh my God!! como está el mundo.

GTM Opina...

Reivindicaciones Pre-renderizadas



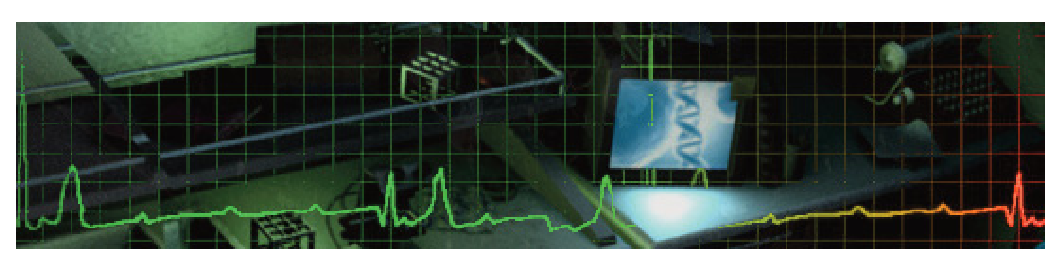
Miguel Arán
Redactor de Games Tribune

Hay cosas que los seres humanos nunca llegaremos a comprender: Enigmas como la construcción de la gran pirámide o el hecho de que aún a día de hoy exista eurovisión le quitan el sueño a más de uno. Pero hablando de temas más terrenos: Al menos a título personal y tras jugar un par de capítulos del RE5 (juego que considero sobrevalorado en casi todos sus apartados), me asaltó un pensamiento al que no se dar respuesta, al menos razonable:
¿Por qué ya nadie usa fondos prerenderizados? Vamos al meollo...

Cierto es que con los avances gráficos de esta gen ya no es necesario recurrir a los "murales" pre-renderizados de antaño para dotar a los escenarios de gran cantidad de detalle. Que eso no era más que un remedio para crear escenas vistosas con la tecnología de la época. Y es correcto hasta cierto punto. Pero le intentaré dar la vuelta al asunto:
¿Por qué todo tiene que ser en 3D?¿Hay alguna ley que así lo estipule?¿O se trata más bien de una moda ?
Estoy de acuerdo en que un shooter con fondos prerenderizados no vendería absolutamente nada, y que un entorno 3D aporta dinamismo a la acción.
¿Pero es que acaso no pegaban a la perfección con los survival o los RPG clásicos?¿Como es qué no lo siguen (o creemos que no lo siguen) haciendo?

Pongámonos en un suponer: Resident Evil 6 vuelve a traer fondos prerenderizados. Imaginad unos fondos fotorealistas a 1080p, con la misma ambientación que antaño pero mejorada.
Además con la ventaja de que, al no tener que procesar escenarios, la carga poligonal de la escena baja una barbaridad permitiendo personajes ultra detallados y efectos de iluminación en tiempo real asombrosos, completamente impracticables en una GPU saturada a cálculos vectoriales, pero más que viables si se da tal modo de ahorro.

¿Quién se opondría a un regreso de los RE clásicos con este panorama? La respuesta lógica es que ningún fan de la saga. Y ahí está el misterio con el que empezábamos: La razón por la que Capcom se ha limitado a coger ideas del RE4 y a emplastarlas en la nueva entrega con una nueva ambientación y bajo una ligera capa de barniz graphic-whorista.
El único motivo posible por el que Capcom abandonó definitivamente el cálido regazo de los prerenderizados fue marchando en pos de la innovación.Y esa innovación se ha tornado ineficaz, por no decir inexistente en RE5.
Aunque volver a los fondos estáticos sería un paso atrás en cuanto a concepto jugable, eso no implica que no estuviéramos ante todo un señor juego. Volverían los ángulos de cámara aberrantes que tanto nos inquietaban, volveríamos a subir el volumen de nuestras TVs para escuchar el lamento de un zombie al acecho, y sentiríamos el traqueteo y el rítmico tintineo de la máquina de escribir, grabando nuestras desventuras. En otras palabras: Volveríamos a jugar a un RE de verdad, sólo que ahora en HD.



GTM WARS

duelo de opiniones entre redactores

Este mes hablamos de:

Remakes y ports de generaciones pasadas



Gonzalo Mauleón
Coordinador

Antes de comenzar, me gustaria dejar clara la diferencia entre port y remake. Obviando los aspectos técnicos y centrandonos exclusivamente en los sentimientos que evocan, no pueden ir nunca en el mismo saco.

Un remake es una version mejorada, remasterizada, y que muchas veces toman como punto de partida el original para crear un juego adaptado a los nuevos tiempos, pero que pueden conformar por si mismos un juego completamente independiente. Un buen ejemplo de ello es Medievil Resurrection. El juego de PSP es una readaptación completa de la aventura de Sir Daniel vista en PSX. Pero totalmente descargada de ese grado de empatia que desprendia el original. Dos juegos basados en lo mismo, pero completamente diferenciados entre sí.

Sin embargo el port es prostituir la propia esencia del juego para seguir exprimiendo la gallina de los huevos de oro a coste cero. Pero que paradójicamente requiere una inversión (la nuestra) que en la gran mayoría de los casos traspasa la línea de la vergüenza ajena. Se han lanzado juegos a precio de novedad cuando unicamente se ha reconvertido el codigo preexistente para que pueda funcionar en el nuevo sistema.

No entiendo que sentido tiene lanzar copias 1:1 de juegos que atesoran 8, 10, 15 años a sus espaldas, cuando muchos de ellos apenas lograron por aquel entonces ni siquiera el reconocimiento que presuntamente se le supone.

Sin embargo, hay otros que se consagraron como buques insignia de determinados sistemas. Una simbiosis que queda marcada en la memoria de todo jugador que se precie. Un Super Mario Bros 3 sólo se puede y se

debería disfrutar en el sistema en el que fue concebido. Un A Link to the Past. Un Metal Gear Solid. Cada juego, cada historia a contar tiene su punto en el tiempo. No pueden competir con las grandes superproducciones de ahora. Y esa esencia es la que se prostituye cada vez que un nuevo port sale al mercado.

Respeto a quien defienda estas maniobras como una medida para acercar a los recien iniciados en los orígenes de las grandes sagas que ahora disfrutamos. Pero no nos engañemos, ese porcentaje presenta baremos residuales. Quien empezó en NES no recuerda los tiempos del Pong. Quien comenzó en los 32 bits, los 8 son la prehistoria.

Los ports transgeneracionales no aportan una experiencia más enriquecedora que la que puede ofrecer un emulador. No deberían tener cabida en un mundo donde cada generación debe dejar algo a la historia para que sea recordada cuando en los años venideros recordemos los presentes.





Miguel Arán
Redactor

Cierto es que ríos de tinta han corrido últimamente sobre la política de algunas compañías. Y no es menos cierto que dichos ríos estaban totalmente justificados en muchos casos.

La estrategia de algunas desarrolladoras de vivir del pasado a costa de minimizar sus nuevos proyectos no ha ayudado en absoluto a la argumentación de la postura que hoy defiendo aquí. Pero no todo es blanco o negro, existe escala de grises, y es lo que intentaré asentar por escrito.

El problema principal es que la gente tiende a confundir "remake" con "Sacapasta-de-bajo-presupuesto", y aunque en algunos casos sea así, conviene hacer una distinción: Y es que bajo mi punto de vista (y al margen de cualquier consideración nostálgica) hay algunos juegos, que por su condición de obras maestras, o de juegos muy buenos simplemente, deberían ser remakeados cada X tiempo por decreto-ley.

Aunque sean los que menos: El jugador ha de tener derecho a acceder a ellos sin tener que recurrir a la siempre farragosa y no siempre satisfactoria segunda mano, o al simple y dañino pirateo.

El problema viene cuando se empieza a remakear juegos del montón. Jugando con la nostalgia y las emociones que evocan: Eso si es mercantilismo puro y duro.
Como la máquina de hacer churros: Le das a la manivela y van saliendo remakes. Ciertamente lamentable...

Es más, si el "apetito" remakeador de la compañía es excesivo, uno puede encontrarse con que más de la mitad de sus proyectos son re-versiones de juegos antiguos, cosa que compromete totalmente los nuevos proyectos. ¿Quién sabe cuantos juegazos nos habremos perdido porque los creativos estaban demasiado ocupados representando el pasado otra vez?

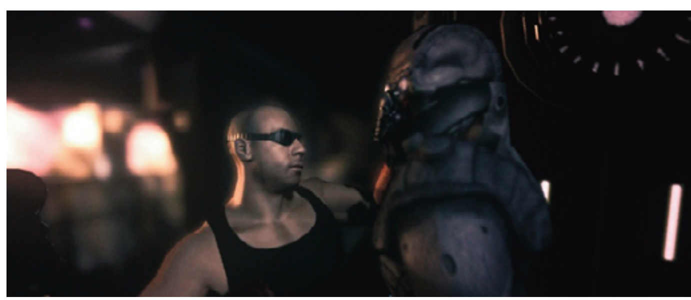
Yo por lo menos prefiero no pensarlo. Y es ahí precisamente donde radica la principal queja de aquellos que se oponen a ellos: Aunque nadie les obligue a comprarlos... ¿Qué pueden hacer si están presentes hasta tal punto que desplazan a las nuevas ideas e IPs?

No les faltan motivos para meldecir. Pero esa no es razón para denostar el concepto de remake, que es mucho más amplio. ¿A quién no le gustaría ver el Ocarina of Time remakeado en Wii2?¿O porteado a DS?

Hasta el más ferreo activista anti-ports tendría que callar ante esta pregunta, incluso a pesar de ser dos juegos "sacapasta" en sentido estricto.

Así las cosas, lo ideal, creo yo, es un equilibrio entre pasado y futuro.

Unas políticas que garanticen que las obras maestras no se conviertan en abandonware, y estén disponibles cíclicamente en diferentes versiones para deleitar a las nuevas generaciones y ya de paso para que los creativos no olviden de donde viene todo esto:



La historia de su industria.

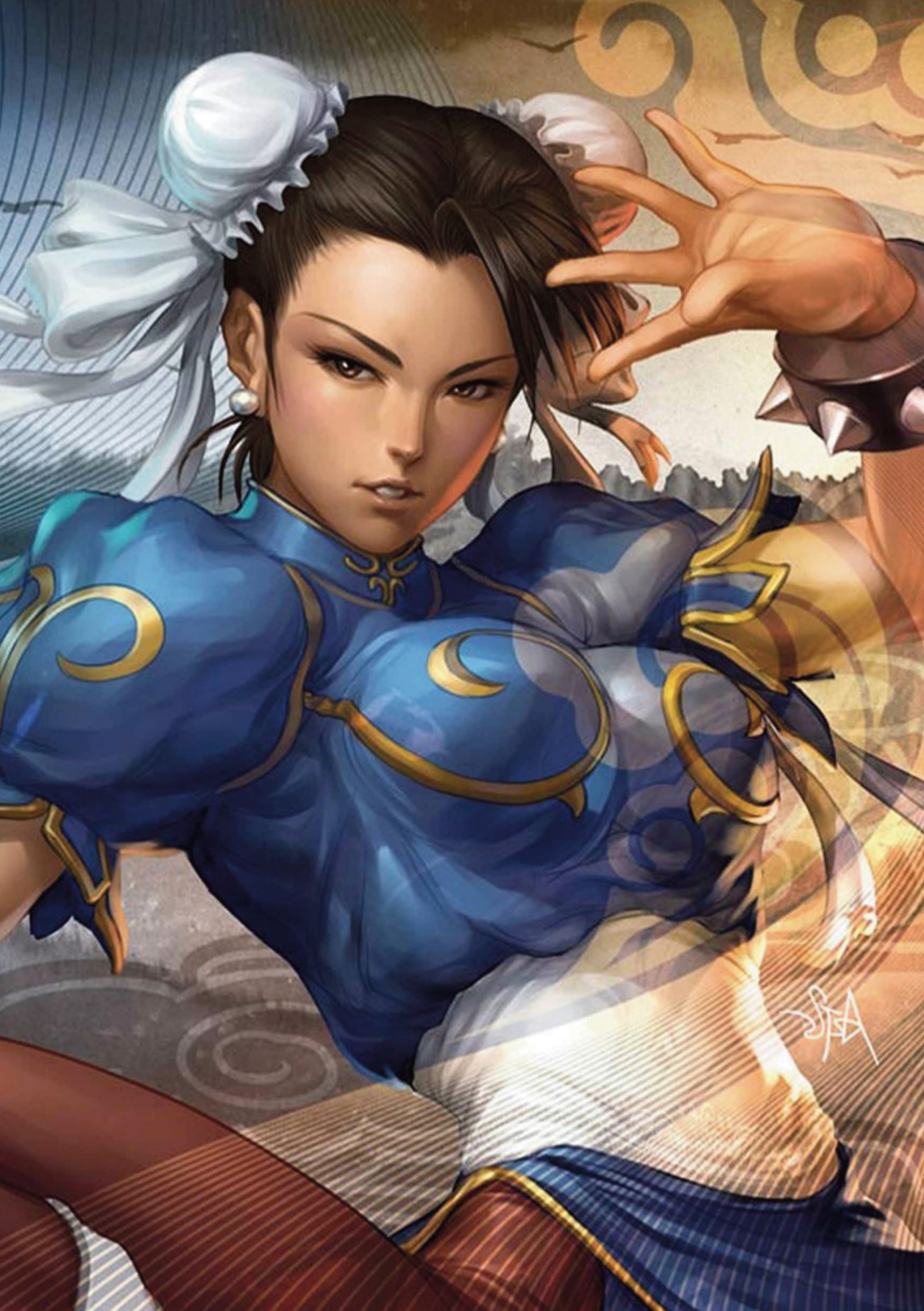
Pero claro, esas miradas al pasado no han de ser nunca a costa de nuestro futuro, ahí ya entraría la nostalgia patológica. Han de servir como lanzadera para alcanzarlo, alcanzarlo con la seguridad de aquel que camina desde un pasado glorioso hasta un futuro no menos glorioso. No han de ser pesadas cadenas, si no libros de historia interactivos. Historia necesaria.

Y el mes que viene:

Remakes y ports de genera-




Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers







PROTOTYPE

El placer de ser un ser superior

Uno de los juegos más esperados y prometedores de la generación está a punto de salir a la venta. ¿Será capaz de cumplir las altas expectativas depositadas en él?

Hace ya un par de años que sabemos sobre el desarrollo de Prototype por parte de Activisión, Sierra y Radical Entertainment. El juego está prácticamente terminado y saldrá a la venta para Xbox 360, Playstation 3 y PC durante este mes de Junio.

Prototype nos pondrá en el papel de Alex Mercer, un humano sin recuerdos sobre el que se han realizado diferentes experimentos médicos con el fin de potenciar algunas características físicas como son la fuerza, la velocidad o la resistencia.

El juego comienza mostrando un Alex sobre el que están a punto de realizarse nuevas pruebas en el laboratorio, el protagonista encuentra la oportunidad de revelarse y comienza un nivel que terminará con el protagonista fuera del laboratorio.

Una vez en el exterior del laboratorio, tendremos una ciudad post apocalíptica habitada por mercenarios sin escrúpulos y humanos infectados con un virus al mas puro estilo Resident Evil, la cual podremos recorrer a nuestro antojo con el fin de ir completando diferentes pruebas u objetivos al estilo ciudad “sand box” o estilo GTA.

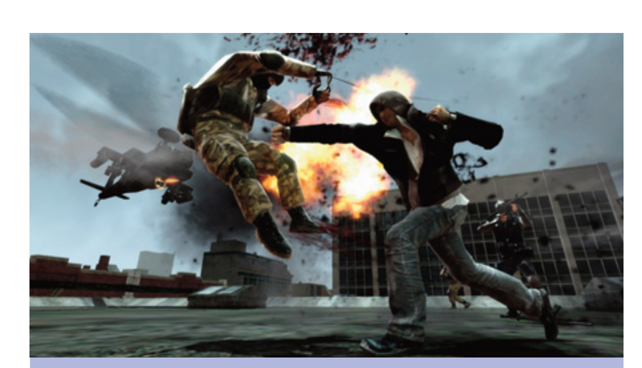
Jugablemente el juego promete emociones fueres debido a las posibilidades físicas del protagonista, y es que Alex no solo dispondrá de una gran potencia física que le permitirá subir edificios corriendo verticalmente o destrozar coches saltando sobre ellos, si no que también podremos absorber enemigos que con-

tiene información referente a nuestro pasado, tomar la forma de estos enemigos absorbidos, e incluso convertir nuestras manos en garras, espadas, mazas y otras armas para combatir a nuestros enemigos sin ningún tipo de temor.

Gráficamente parece que el juego estará a la altura de los mejores de la generación, aunque algunas animaciones del personaje principal que no nos han terminado de convencer.

Veremos si finalmente muestra toda la calidad que esperamos del él y su modo principal es lo suficientemente largo como para justificar su compra, ya que Prototype no dispondrá de modo multijugador.

Las habilidades especiales prometen ser uno de los principales atractivos del juego.



Los combates contra múltiples enemigos estarán presentes durante todo el juego.

Valoración:

La idea del juego es muy buena y Radical Entertainment lleva trabajando el tiempo suficiente para que Prototype se convierta en un juegazo.

A día de hoy, con el escaso material del que disponemos, podemos asegurar que Prototype nos ha sorprendido gratamente debido a su estilo de juego mezcla de Spiderman, Crackdown y Assasin's Creed. Pero también por sus novedosas ideas y las posibilidades que presenta el protagonista.

Como nota negativa, algunos defectos gráficos y animaciones que con un poco de suerte quedarán solucionados para cuando el juego salga a la venta.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

King of Fighters XII

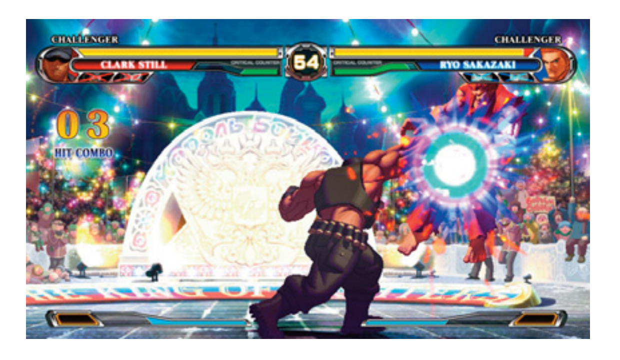
Lucha 2D elevado a la máxima potencia.

SNK Playmore ha contado con el asesoramiento de los fans mas hardcore de la saga para realizar está decimosegunda entrega, esperando que sea la mejor de todas.



Solo los mas veteranos jugadores de videojuegos recordarán la rivalidad existente entre Street Fighter y The King of Fighters durante la primera mitad de los noventa. Capcom fue pionera con Street Fighter II, sentó las bases del genero y se encumbró como el referente en el genero de los beat´em up uno vs uno. SNK no se quedó a la zaga, juegos como Fatal Fury, Art of Fighting o Samuray Shodow practicaban todas las bases propuestas por Capcom, pero las expandían y mejoraban con diferentes posibilidades jugables. Si bien, fue la unión de los principales personajes en un único juego el que llevó a la cima a SNK con su The King of Fighters 94. El juego era una alternativa perfecta a Street Fighter II, superando al juego de Capcom en muchísimas cosas.

Tras unas últimas entregas de The King of Fighters que no han destacado, y aprovechando el décimo quinto aniversario de la saga, SNK Playmore ha decidido volver a los orígenes y recuperar el estilo de las mejores entregas de King of Fighters pero reprogramando la saga desde cero para adaptarla a las HD.









El número de personajes ha sido reducido hasta 20 en su versión arcade debido al trabajo necesario para el rediseño en HD.

King of Fighters XII se presenta como un juego 2D realizado con sprites enormes para que luzca a la perfección en pantallas LCD a 720p. Tanto los personajes como los escenarios son en 2D, presentan multitud de sombras, decenas de animaciones y además las magias prometen ser mas impresionantes que nunca.
El sistema de control volverá a basarse en luchas uno vs uno, entre equipos de tres y sin poder cambiar de luchador hasta que no es eliminado del combate.

El juego ya ha salido en los arcades japoneses y está consiguiendo un considerable éxito, durante este año llegará a PS3 y Xbox 360 en los mercados japonés y estadounidense, estando aún sin confirmar la fecha definitiva para el mercado Europeo.
También se han confirmado nuevos personajes así como un modo historia para las versiones para consola.

Parece que en 2009 King of Fighters volverá convertirse en el mejor rival de las recientes entregas de Street Fighter.

Valoración:

Nuevo diseño gráfico, los luchadores mas carismáticos de los juegos de lucha de SNK, el sistema de control que hizo grande a la saga y encumbró a la cima las entregas del 97 y 98, todo esto bajo la supervisión y consejos de algunos de los jugadores mas hardcore de la saga. ¿Algún aficionado a King of Fighters no está deseando probar esta decimosegunda entrega?

En Games Tribune estamos impacientes por poner nuestras manos encima de los controles de este King of Fighters XII para ver el resultado final conseguido. Os mantendremos informados.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

InFamous

Superpoderes de repente en exclusiva para PS3

Sucker Punch -creadores de la saga Sly Raccoon para PS2- dan el salto a PS3 con InFamous, un juego que promete acción en el que está en nuestra mano decidir que vamos a hacer con nuestros nuevos superpoderes.

Tomaremos el papel de Cole MacGrath, un tipo normal y corriente que un buen día, mientras ejerce su trabajo de mensajero, se ve involucrado en medio de una devastadora explosión que arrasa gran parte del centro de su ciudad, Empire City. Nuestro personaje es el único de la zona que ha conseguido sobrevivir a la explosión y, a raíz de ésta, adquiere extraños poderes relacionados con la electricidad. Empire City se ha visto asolada por la explosión y han surgido una gran cantidad de bandas aprovechándose de la situación de caos reinante.



el destino de Empire City depende de nosotros, hemos pasado de mensajeros a superhores de la noche a la mañana, ¿seremos capaces de estar a la altura?



Sucker Punch y Sly Raccoon

Sucker Punch Productions es una desarrolladora fundada en 1997 en Bellevue.

En 1994 lanzaron Rocket Robot on Wheels para Nintendo 64 y desde entonces han trabajado en exclusiva para Sony Computer Entertainment America desarrollando la serie Sly Raccoon para PS2.

La serie Sly Raccoon (Sly Cooper en EEUU y Kaitou Sly Cooper en Japón) cuenta hasta la fecha con tres títulos, todos para PS2, narra la historia de Sly Raccoon, un joven mapache que desciende de una gran familia de maestros del robo que debe recuperar diversos objetos robados por una banda.

La rumorología apunta a que están trabajando actualmente en el Sly 4 para PS3. Posiblemente se anuncie en el E3.

Cole ha pasado de ser un simple mensajero a todo un superhéroe pero¿ qué uso vamos a hacer de nuestros nuevos superpoderes? En nuestras manos estará el decidir si vamos a evitar el caos para luchar contra las bandas que se han hecho dueños de la ciudad e investigar la causa de la explosión o bien vamos a generar un caos aún mayor. Dependiendo del camino que tomemos, el desarrollo de la aventura variará bastante y los habitantes de la ciudad reaccionarán de diferente forma ante nuestra presencia: desde ayudarnos en luchas, hacerse fotos con nosotros o elogiarnos hasta insultarnos o atacarnos.

Cole podrá hacer uso de un total de dieciséis poderes, inicialmente sólo dispondremos de tres o cuatro, pero a medida que avancemos en la trama se irán desbloqueando otros tantos. Además, según el tipo de actitud (karma) que tomemos para resolver los problemas de Empire City podremos utilizar poderes exclusivos. Así, si nuestro karma es positivo, tendremos más poderes de protección, pero si es negativo, seremos unos expertos en los poderes de destrucción. Este componente de selección del perfil de nuestro héroe será fundamental en el desarrollo del juego y proporcionará al mismo una alta rejugabilidad ya que los desarrolladores aseguran que el final será muy diferente y mucho más el camino hasta llegar al mismo en función de que tipo de acciones realicemos a lo largo del juego.

Los distintos poderes que vayamos descubriendo son muy variados y van desde disparar bolas de energía o rayos hasta planear o impulsarnos para los saltos. Cada vez que hagamos uso de uno de los poderes consumiremos parte de la energía eléctrica que llevamos acumulada y para recargarla deberemos absorberla de los elementos de la ciudad que la contienen.





Empire City

InFamous tiene dos protagonistas, al primero de ellos -Cole- ya le conocemos, el segundo "actor principal" del juego es sin duda Empire City, la ciudad en la que se desarrolla el juego se ha creado con una gran extensión, distintas zonas, una gran cantidad de detalles y una vida propia que hasta ahora solo habíamos visto en la gran Liberty City de GTA IV, Empire City era una ciudad normal pero la gran explosión ha cambiado totalmente tanto su aspecto como la respuesta de la gente a cualquier evento que ocurra.

Empire City es un entorno abierto al más puro estilo sandbox con el cual podremos interactuar y sobre el cual se irá desarrollando tanto la trama principal como la gran cantidad de misiones secundarias que los desarrolladores han incluido en el juego ampliando el número de horas que dedicaremos al juego.

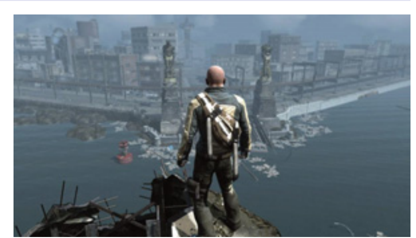
No estamos solos en InFamous, un buen número de personajes secundarios aparecerán a lo largo de la aventura ayudándonos o molestándonos en nuestros fines o simplemente como nexo de unión de la historia principal o entre esta y las misiones secundarias.

Como en todo buen juego que se precie hay un buen ramillete de malos contra los que combatir, en esta ocasión se trata de los jefes de las bandas que han ocupado la ciudad tras la explosión y que en muchos casos han adquirido también poderes a causa de ella.

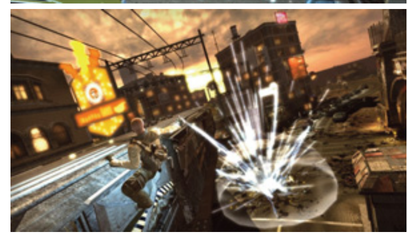
Gran nivel técnico

A nivel técnico InFamous parece poder competir con cualquiera de los últimos juegos lanzados en los últimos meses.

A nivel gráfico hay que destacar la distancia de dibujado, el nivel de detalle y los diferentes efecto de luz en el ciclo día/noche que conforman un producto que visualmente recuerda mucho a la estética comic.









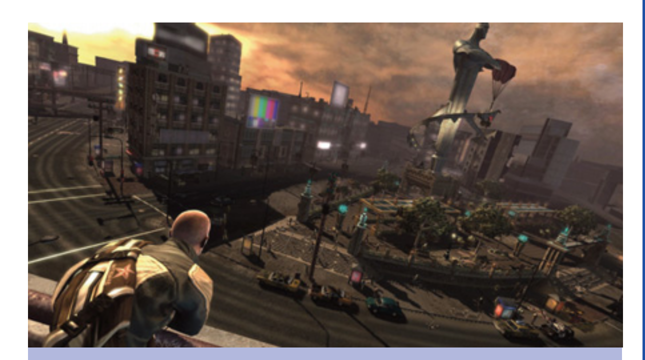
Se ha puesto especial cuidado en las animaciones del personaje logrando que se desplace por la ciudad con una agilidad propia del mejor Spiderman. La vida y actividad que se ha logrado crear en Empire City se apoya en un gran número de elementos animados a lo largo de la misma y un número elevado de acciones diferentes para que no resulte monótono.

El aspecto sonoro se está cuidando especialmente con una banda sonora que se adapte a lo que esté sucediendo en el juego y unos efectos de sonido a la altura de un desarrollo de primer nivel que envuelva al jugador en un ambiente de tensión e incluso terror ante determinadas situaciones.

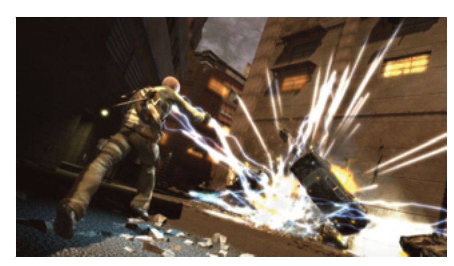
El control es fundamental en cualquier tipo de juego pero en uno de acción, como este, lo es aún más.Sucker Punch han desarrollado un sistema de control lo suficientemente sencillo como para poder jugar desde un principio sin mayores problemas pero profundo y completo como para permitir el control de todos los movimientos, acciones y poderes que Cole irá adquiriendo a lo largo del desarrollo del juego.

InFamous llega a las tiendas el 29 de mayo y podremos disfrutar de su demo desde el jueves 21 en la Store; coincide su lanzamiento con Prototype, un juego que tiene un planteamiento parecido y que en los foros de distintas páginas están generando miles de posts comparándolos y debatiendo sobre las virtudes de uno y otro. Prototype es multiplataforma y tiene su correspondiente avance en este mismo número de Games Tribune Magazine, el mes que viene podremos ver en que han quedado uno y otro con los análisis en vuestra revista gratuita favorita.

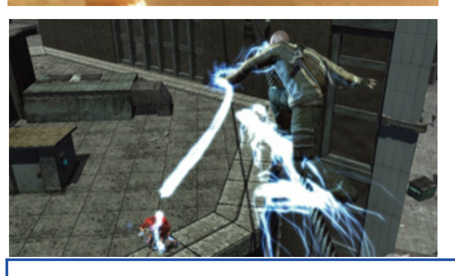
Comparaciones aparte InFamous parece tener todo lo necesario para convertirse en un título de éxito y una saga a continuar en los próximos años, cuando leáis estas líneas el juego estará ya en las tiendas.



Empire City es la otra gran protagonista del juego, una ciudad llena de detalles y vida que podremos recorrer a nuestro antojo.







Valoración:

Un juego que si confirma todo lo bueno que promete puede convertirse en un bombazo de la PS3 que tan necesitada de buenas exclusivas para hacer frente a la competencia.

Una buena historia, un personaje carismático y complicado, un gran nivel técnico y sobre todo una gran ciudad con libertad total de movimientos y acción hasta el punto que nosotros somos quienes decidimos si actuamos de un modo u otro, el juego se desarrollará de forma diferente dependiendo de nuestras decisiones y posturas a la hora de afrontar las distintas soluciones a las misiones que forman parte de la historia principal y secundarias.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN





BATMAN ARKHAM ASYLUM

¿El mejor juego del murciélago?

El Caballero Oscuro ha puesto a Batman en el lugar que debe ocupar en el mundo del cine, ¿serán capaces Rocksteady Studios y su Batman Arkham Asylum de hacer lo mismo en el sector del videojuego?

Un personaje tan carismático, enigmático y complejo como Batman es lógico que despierte el interés de los usuarios y por tanto de las compañías desarrolladoras. Juegos de Batman ha habido muchos, unos pocos podemos catalogarlos como buenos pero la mayoría no han estado a la altura del protagonista que les da nombre.

Tras el éxito de público y crítica de la película El Caballero Oscuro, Rocksteady Studios ha tomado el testigo y junto a Warner Bros. Interactive Studios y Eidos están trabajando para ofrecernos



el juego se ha retrasado hasta después del verano sin fecha fija, esperamos que el retraso se justifique con un acabado óptimo libre de bugs y errores



el mejor juego de Batman nunca creado que logre llevar a los jugadores las sensaciones que El Caballero Oscuro consiguió transmitir a todos los que disfrutamos de la película de Christopher Nolan.

A pesar de que la estética del juego recuerde a la película anteriormente citada, este Batman Arkham Asylum no tiene en principio nada que ver con la misma salvo el protagonista, el guión del juego toma la línea argumental de la novela gráfica creada por Grant Morrison y Dave McKean con el mismo título que el juego.

El juego es del genero acción en tercera persona y nos pone en la piel de Bruce Wayne, quien tras capturar a su archienemigo, el Joker, se ve envuelto en una trampa tendida por éste con la ayuda de todos los enemigos encerrados en Arkham Asylum, el oscuro y siniestro manicomio-isla de Gotham City. Una vez allí Batman deberá poner en liza todas sus habilidades y gadgets para poder derrotar a todos los malhechores que en Arkham Asylum se encuentra, algunos de ellos son clásicos como el mismo Joker, Harley Quinn, Victor Zsasz o Killer Croc, algunos otros son nuevos en la isla pero no por ello más fáciles de vencer.

Para hacer frente a los rivales, contaremos con las habituales armas e instrumentos de Batman entre los cuales no puede faltar nunca el Batrang (boomerang en forma de murciélago que por cierto formará parte de la edición de coleccionista del juego) o unas gafas que le permitirán ver a través de las paredes, de forma similar a lo que hace en la película El Caballero Oscuro.

A la hora de afrontar los combates contra los enemigos y sus secuaces tenemos dos opciones, la primera de ellas es utilizar el sigilo característico de Batman, acechando y vigilando a los malos y atacando por sorpresa en el momento justo; si lo nuestro es la acción podemos optar por una acción más directa yendo de cara a por los enemigos y sacando el máximo partido al innovador sistema de combate FreeFlow que promete las peleas cuerpo a cuerpo más reales y fluidas que hayamos visto nunca.

Según se ha comunicado por parte de la desarrolladora y según se ha podido ver en los vídeos que se han mostrado, el sistema de control será sencillo para las acciones principales pero incluirá combos más complejos para dotar a los combates de una mayor variedad y profundidad

Técnicamente excelente

Gráficamente el juego se ve espectacular, se ha hecho por parte de los desarrolladores un esfuerzo por mostrar un nivel de detalle en cada uno de los rincones de Arkham Asylum, que lleve al juego a ser una de las referencias para la nueva generación. Se ha utilizado el motor gráfico Unreal Engine 3 -desarrollado por

Epic Games- logrando un ambiente oscuro y opresivo en el que se integra perfectamente una historia de Batman.

Los personajes se han modelado con gran detalle y el acabado de los mismos resulta espectacular, Rocksteady Studios aseguran haber realizado un gran esfuerzo en el aspecto de expresión facial tanto de Batman como del resto de los personajes, las imágenes que acompañan al avance lo corroboran.

Un buen modelado y diseño de personajes queda en nada si las animaciones de los mismos no acompañan, en este Batman Arkham Asylum veremos movimientos fluidos y coordinados para todos los personajes pero muy especialmente para el hombre murciélago y algunos de sus enemigos que se caracterizan por su agilidad y rapidez. En los escenarios habrá también un gran número de elementos animados para dar la sensación al jugador de estar en un entorno realmente vivo.

La iluminación -o la falta de ella- es muy importante en cualquier título pero en uno de Batman el juego de luz y oscuridad es fundamental. Se ha programado de tal forma que sea un elemento más con el cual podamos jugar y los enemigos lo harán de igual forma, escondiéndose en las zonas oscuras esperando a que nos mostremos a la luz y lanzar en ese momento su ataque-

El apartado sonoro promete estar a la altura de las mejores producciones tanto cinematográficas como del sector del videojuego, una banda sonora creada a medida y unos efectos sonoros que logren la ambientación oscura e incluso agobiante que pretende transmitir el título a todo aquel que lo juegue. La calidad del doblaje está garantizada, lo están realizando los actores que trabajan en la serie de



El cómic de Batman Arkham Asylum

El juego se basa en el cómic del mismo título con textos y guión de Grant Morrison (JLA, Los Invisibles, Los siete soldados de la victoria, Animal Man) y dibujo de Dave McKean (Sandman). Se trata sin duda de una de las mejores novelas gráficas del Caballero Oscuro en el que Batman se encuentra con sus peores enemigos y sus propios demonios interiores.

animación de Batman tanto en la versión inglesa como la española y los guiones se han adaptado por especialistas de series de televisión con el objetivo de no solo traducir sino localizar el juego a nuestro idioma.

Alta jugabilidad

Batman Arkham Asylum será una aventura de acción en tercera persona, que durante la mayor parte del juego colocará la cámara sobre el hombro del protagonista (al modo de los últimos Resident Evil). En el juego tendremos a partes iguales acción, puzzles e investigación. Este equilibrio promete ser clave en la jugabilidad del título y seremos nosotros quienes decidamos si las partes de acción las acometemos de un modo mas silencioso -como el Batman "real"- o vamos de frente con una acción más directa.

El mundo de Batman ya es lo suficientemente atractivo para llamar a un gran número de jugadores pero el éxito reciente del Caballero Oscuro en cines y el que parece ser un muy buen trabajo por parte de la desarrolladora presagian una gran aceptación de este juego que si termina confirmando todo lo bueno que ha mostrado y todo lo mejor que se ha dicho de él puede convertirse en, como decíamos al principio del avance, el mejor juego de Batman de la historia y en, por fin, un juego a la altura del personaje.

El lanzamiento del juego estaba previsto para junio en PC, Xbox360 y PS3 pero la distribuidora anunció un retraso que lleva su llegada a las tiendas para después del verano, esperamos que este retraso lleve consigo la optimización del título a todos los niveles y que llegue tarde pero respondiendo a las expectativas de todos los que lo esperamos desde el día de su anuncio.



en cualquier aventura de Batman los enemigos del hombre murciélago son tan importantes como él mismo



el nivel de detalle con el que se ha creado cada rincón de la isla manicomio Arkham Asylum es muy elevado

Valoración:

Rocksteady Studios, junto a Eidos y Warner Bros. Interactive Studios, tienen la enorme responsabilidad de crear un juego a la altura del carisma de Batman y la maravillosa película El Caballero Oscuro. El reto es importante pero por lo que se ha visto hasta el momento y lo que la desarrolladora ha comentado acerca de la posibilidades del juego parece que, ahora sí, estamos ante un título de Batman en el que podamos disfrutar de todas las posibilidades que el personaje permite y el nivel técnico esté al nivel que la nueva generación de consolas y PCs permite.

Los últimos juegos basados en licencias de superheroes se han limitado a aprovechar el tirón del personaje y no ofrecer nada nuevo al jugador, si el desarrollo de Batman Arkham Asylum no se tuerce y el juego se optimiza eliminando bugs y errores podemos estar sin duda ante uno de los mejores juegos con licencia de los últimos años.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN





Need For Speed Shift

Need for Speed está cambiando

La saga Need for Speed deja por el momento las carreras callejeras para pasarse a las profesionales. Contra todo pronóstico, el próximo capítulo de la saga es un simulador de conducción.

Desde Need For Speed Underground, Electronic Arts tenía como meta lanzar al menos un título de la franquicia al año. Para ello, era necesario que dos estudios trabajasen de forma alternativa para tener listo un juego desarrollado en dos años (cada estudio alternativamente) pero con unas exigencias altas. Año a año las ventas de cada título lanzado han sido buenas, y la calidad de los títulos era buena sin llegar a ser juegos revolucionarios. Aunque es indiscutible que ya huele a sobreexplotación de la saga. EA quiere acabar con esta



Los modelados exteriores de los coches son realmente sorprendentes.

idea y lanzar un Need For Speed serio, huyendo de la ya trillada temática tunning y carreras callejeras para centrarse en un único título más parecido a Forza o Gran Turismo que a cualquiera de la misma saga Need For Speed.

En Games Tribune ya hemos podido catarlo, y la verdad es que el resultado es soprendente. Nos encontramos ante un simulador, pero que a su vez no deja que un excesivo realismo en la conducción lo convierta en un título demasiado hardcore. Need For Speed Shift va a mantener el tunning característico de las últimas entregas, incluyendo detalles en el interior del coche. Aunque las modificaciones externas se orientarán más a mejorar las características técnicas que no a meros vaciles estéticos. El juego incluirá también ayudas técnicas a la conducción, así como típica guía superpuesta en el circuito que vimos anteriormente en Forza Motorsport.

Técnicamente luce bastante bien. El modelado de los coches es soberbio, mientras que los circuitos no dictamos sentencia hasta ver una versión más avanzada del juego. La vista interior es impresionante y tenemos un buen campo de visión. Para aumentar



La jugabilidad de Need For Speed Shift está en un punto medio entre arcade y simulador, tirando más hacia lo segundo

Primer Teaser de Need For Speed Shift. Sigue el link para ver la nueva maravilla de Electronic Arts en movimiento

Pese a tratarse de un simulador de conducción, no todas las carreras se disputarán en circuito cerrado

Need for Speed SHIFT Teaser

NEED FOR SPEED SHIFT

el realismo, cuando aceleremos la cámara se alejará ligeramente para dar sensación de aceleración. Mismamente, al frenar bruscamente la cámara se acercará al vidrio. Si nos estrellamos violentamente se nos borrará la visión, en la pantalla de 60 pulgadas (aprox) donde pudimos probar el juego se te llega a encoger el estómago. De los daños sufridos por el choque no podemos hablaros todavía, pero nos han asegurado tanto daños en el chasis como problemas técnicos.

El modo principal de juego desarrollará nuestra vida como piloto de carreras profesional, apartado totalmente de las carreras callejeras vistas en la mayoría de Need For Speed. Consecuentemente, la mayor parte de las carreras se desarrollarán en circuitos tanto reales como creados especialmente para el juego. También encontraremos circuitos por la ciudad, pero con la temática de carrera profesional.

En cuanto a licencias de vehículos, de momento están confirmadas Pagani, Audi, Porsche, BMW y Seat entre otras. Según Electronic Arts, nos llevaremos alguna sorpresa próximamente en este sentido.

Como los anteriores títulos de Need For Speed, el apartado técnico esta muy cuidado

Está previsto que Need For Speed Shift llegue a las tiendas durante el cuarto trimestre del 2009. Si siguen cuidando el juego como hasta ahora, posiblemente nos encontremos ante uno de los mejores simuladores del mercado.



Encontraremos un buen número de licencias, entre las que encontraremos Pagani, Audi, Porsche o Seat



Podremos tunnear nuestro vehículo incluso por dentro añadiendo detalles al salpicadero o al volante

Valoración:

La primera impresión ha sido sorprendente. Técnicamente luce por encima de cualquier juego de carreras en la actualidad. En el apartado jugable, se consigue que, sin dejar la simulación de lado, podamos disfrutar desde la primera partida.

Si el juego evoluciona como hasta la fecha, a finales de este 2009 nos encontraremos con uno de los mejores juegos de conducción jamás vistos.

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

STAR OCEAN: THE LAST HOPE

Cuando tú eres la última esperanza...

La cuarta entrega de la exitosa franquicia de rol oriental, llegará de manera exclusiva a los usuarios de X360 a principios del mes de junio. A modo de precuela, deberemos forjar el destino de la especie humana.

Lejos de su habitat natural, donde la saga cuenta ya con tres entregas a sus espaldas, Star Ocean ha tenido que hacerse un hueco dentro del exigente mercado occidental. Huyendo de los clichés típicos que denotan su origen y maltratado por la alargada sombra de otras sagas que se abrieron camino antes que ella.

The Last Hope nos narra los orígenes de la propia extinción humana. Abocada a la desaparición, su única esperanza es abandonar su planeta y buscar otros destinos en los que intentar prosperar. Una búsqueda épica donde nuestra



El tamaño de algunos de los enemigos que cruzarán nuestra aventura va a hacer que os sobrecojáis. Algunos van a tener serios problemas en caber en pantalla.

única meta es nuestra propia supervivencia.

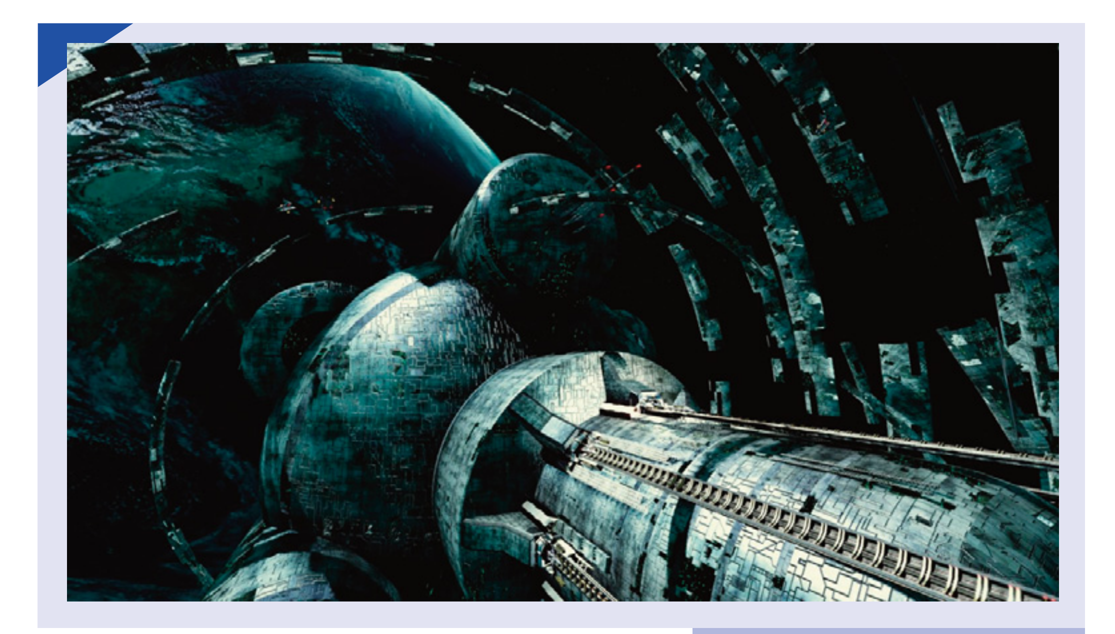
El juego se sitúa en un hipotético futuro. Año 2087 de nuestra era, año 0 del nuevo calendario. Tan sólo 13 años antes la humanidad buscó su autodestrucción en una despiadada Tercera Guerra Mundial. El Apocalipsis tomó la Tierra y los pocos supervivientes quedaron condenados a intentar sobrevivir en pequeñas colonias subterráneas. Condiciones donde la vida es incapaz de prosperar.

Empujados por la propia desesperación, es necesario encontrar nuevos mundos en los que intentar subsistir. Fundadas las Fuerzas de Reconocimiento Espacial (FRE), nos embarcaremos en la búsqueda de un nuevo hogar más allá de los límites del Sistema Solar. Y lo haremos asumiendo el papel de dos de sus integrantes: Edge Maverick y Reimi Saionji.

The Last Hope es un JRPG al uso, donde todo queda supeditada a la trágica historia que nos narran. Recorreremos un sinfín de mundos intentando localizar aquél en el que pueda subsistir la propia humanidad. Un camino en el que encontraremos compañeros afines a nuestra causa, y otros



La belleza de los escenarios y el exquisito trabajo realizado en las texturas dejan bien a las claras el mimo y el cuidado puesto en este título.



no tan amigables.

Pero como os habíamos dicho, The Last Hope pretende alejarse de los clichés típicos nipones. Y si bien no lo hace en el esquema argumental, si que lo hace en el sistema de combate.

Si en el pasado tuvisteis la oportunidad de probar Till the end of Time, os encontrareis un sistema similar, aunque depurado y mejorado. Se acabaron los tediosos e interminables combates por turnos, y damos la bienvenida a un nuevo concepto donde la acción en tiempo real no está reñida con la estrategia.

Los escenarios donde fraguaremos las batallas serán entornos tridimensionales cerrados, donde podremos movernos libremente para poder atacar desde el flanco que consideremos más beneficioso, así como intercambiar entre los cuatro personajes que pueden actuar de manera simultánea en cada uno de ellos. Sobra decir que cada personaje goza de aptitudes que lo diferencian del resto, y en usar la más adecuada a cada situación reside el componente estratégico del mismo.

Un sistema que mezclado con las dos novedades presentes en esta entrega, las fintas y el modo Ráfaga, combinan perfectamente para mostrar un sistema realmente compensado y equilibrado, a la par que dinámico.

Las fintas serán probablemente las maniobras mas utilizadas para deshacernos de nuestros enemigos. En dominar esta técnica reside gran parte el poder salir victorioso de un combate. Estas entrarán en funcionamiento cuando encaremos a un enemigo. Automáticamente nos será indicado en pantalla un comando a ejecutar, que de resolverlo de manera satisfactoria, nos colocará de manera inmediata sobre la espalda de

En The Last Hope acometeremos un viaje intergaláctico en busca de un nuevo hogar para la humanidad.

No tendremos el doblaje original

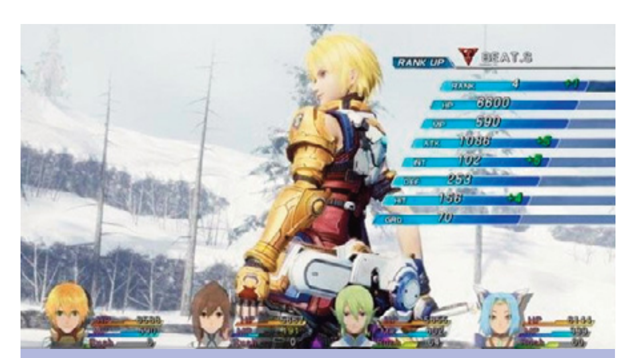
Los responsables de Square, empresa encargada de su distibución, han asegurado que no contaremos con el doblaje original en japonés en territorio PAL, estando disponible únicamente la pista inglesa en territorio PAL.

Las razones esgrimidas por la compañía es la poca capacidad de almacenamiento del DVD de doble capa que usa la consola de Microsoft. Una afirmación poco convincente cuando el juego nos llegará en 3 DVDs, y otros juegos de parecido corte incluían varias pistas de audio en el mismo producto. Las comparaciones nunca son buenas, pero tampoco es bueno obviar de manera tan clara lo evidente. Y lo evidente aquí es que no se ha puesto el suficiente interés.

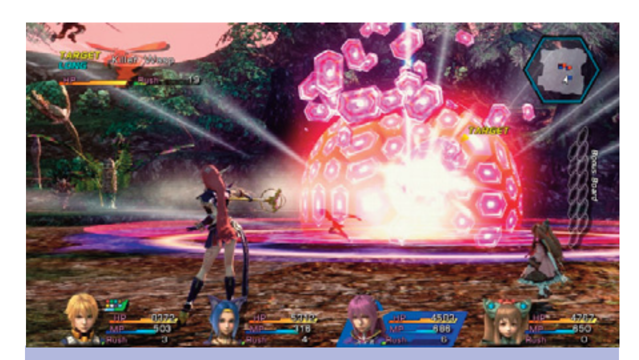
nuestro adversario. Sin embargo esta técnica es una espada de doble filo, pues no serán pocos los enemigos capaces de contrarrestar el movimiento y efectuar una contrafinta capaz de dejarnos totalmente indefensos.

El modo Ráfaga trabaja del mismo modo que los límites típicos de otras franquicias. Cada personaje cuenta con un medidor que se irá rellenando a medida que inflinjamos daños o recibamos por parte de nuestros enemigos. Una vez lleno ese medidor, podremos activar dicho modo y entraremos en una situación de Locura, en el que podremos infligir mas daño, tendremos mayor posibilidad de ensartar golpes críticos y el daño recibido se verá considerablemente reducido. Una habilidad que también podrán contar los muchos enemigos repartidos por todo el juego.

Pero si algo destaca de manera soberbia en el juego, es su cuidado apartado técnico. Alejada de la pomposidad reinante de los últimos JRPGs aparecidos en nuestro territorio, los modelados tanto de los personajes como de los enemigos son dignos de mención. Así como el excelente trabajo de texturas que los chicos de Tri-Ace han llevado a cabo. Sin embargo como contraprestación nos encontramos de nuevo ante un juego que no va a ir mas allá de 30FPS. Una medida que se nos antoja ya demasiado arcaica dado el potencial y el conocimiento que se le presupone a una generación ya consolidada. Al menos se nos ha asegurado que ese numero se va a mantener constante a lo largo de una aventura que se extenderá durante unas 50 horas, pudiendo alargarse hasta las 100 si hacemos todas las misiones secundarias que esconden los tres DVDs que encierran la última maravilla proveniente del mercado nipón.



La excelente combinación entre el tiempo real y los componentes estratégicos van a suponer un reto constante para el jugador.



Occidentalizado, pero no hasta el punto de prescindir de los efectistas despliegues magiales. Hay cosas que nunca cambiarán.

Valoración:

X360 se está convirtiendo por derecho propio en el oásis rolero oriental. Trás disfrutar de los soberbios Lost Odyssey y Blue Dragon, y de manera temporal de Eternal Sonata, The Last Hope se presenta con los suficientes argumentos como para posicionarse en una de las apuestas fuertes para este inminente verano.

Su sistema de combates tan compensado y dinámico, unido al argumento sólido que siempre ha caracterizado a la franquicia, hará que muchos de los que ultimamente reniegan de estas apuestas de rol oriental se lo piensen mucho antes de emitir su veredicto.

Un título que encierra una gran calidad en todos sus apartados, y al que deseamos que goce de una acogida más cálida que la que recibió meses atrás en el mercado americano.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

no hagas locuras por tu



Léela gratis en

Games Tribune Magazine



n nuestra web!



desarrolla: Game Freak · **distribuidor:** Nintendo · **género:** RPG · **texto:** castellano · **pvp:** 39,95 € · **edad:** TP

POKÉMON ED. PLATINO

La enésima versión mejorada, esta vez para DS

En el universo Pokémon ya es costumbre disfrutar de una versión mejorada de cada par de entregas al poco tiempo de que éstas aparezcan en el mercado. ¿Merece la pena volver a jugar a lo mismo pero un poco mejor?

Una de las cosas que no suele saber la gente acerca de Pokémon, es que los juegos que llegaron a Europa, Rojo y Azul, estaban hechos a raíz de una versión ya mejorada de los originales, Rojo y Verde, que salieron en Japón varios años antes.

Por lo que la tendencia a sacar versiones mejoradas y ligeramente expandidas de los juegos a nosotros nos pilló cuando la Pokemanía recién desembarcó en nuestro continente.

Pero aún así, tras ello, hemos vuelto a "sufrir" la salida de una versión mejorada por cada par de juegos que han salido a la luz.

La primera versión mejorada "oficial" fue Pokémon Amarillo, conocido como "Edición especial Pikachu". Era un juego que mejoraba el aspecto gráfico de Rojo y Azul y copiaba muchas situaciones de la serie de televisión, convirtiendo al juego en un pequeño "homenaje" al anime que tanto pegaba en televisión por aquel entonces.

El éxito del juego fue rotundo, de ahí que cada vez que saliese una nueva generación de juegos, la versión mejorada siempre le pisase los talones.

LA PRIMERA VERSIÓN MEJORADA FUE "POKÉMON AZUL".

Y es el caso que nos ocupa. Pokémon Platino es la versión mejorada de Pokémon Diamante y Pokémon Perla, teniendo como principales diferencias el poder capturar a los tres legendarios principales del juego (las criaturas que ilustran las portadas de los juegos, Dialga, Palkia y Giratina), además de un montón de pequeños cambios que aunque para un jugador novel pueden no notarse a priori, sí que pueden ser notorios para alguien que haya jugado en profundidad las entregas originales.

A destacar, por ejemplo, se

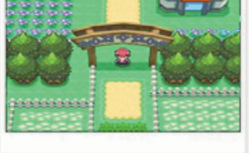
encuentra el hecho de que varias localizaciones han cambiado ligeramente su aspecto, los personajes llevan nuevas vestimentas, algunas situaciones se han cambiado para tener más cohesión argumental, se han añadido nuevas zonas (como el Mundo Inverso, una nueva mazmorra), las criaturas aprenden nuevos movimientos según el nivel, e incluso ahora algunos monstruos tienen opción a cambiar de forma según el objeto que lleven equipado o el lugar en el que se encuentren. Como pequeño guiño a los nostálgicos, las aves legendarias de la primera generación también serán capturables.

En resumen, tenemos ante nosotros la misma entrega que habíamos jugado hace unos meses, pero mejorada con pequeños toques. Puede merecer la pena si eres muy fan de los juegos, si te gustaron mucho o si simplemente te mueres por saborear los cambios (cosa que implica todo lo anterior).

De no ser así, me temo que te defraudará. En esencia, es como si estuvieses jugando a un ligero mod de Pokémon Diamante/Perla, por lo que si los has jugado recientemente o Pokémon no te despierta mucha pasión, seguramente te aburras y te sientas estafado por haber derrochado casi cuarenta euros en el mismo juego pero con ligeras diferencias. Porque realmente, son escasas. Y si hablamos del apartado técnico, estamos en las mismas. La nueva mazmorra está genialmente representada y eleva ligeramente el nivel técnico del juego, pero todo lo demás sigue intacto, sonido inclusive. Y eso le resta bastante nota.











Conclusiones:

Para los que se quedaron con ganas de más o sufren de Pokemanía crónica, es una oportunidad perfecta para volver a saborear uno de los mejores RPGs de la consola. De lo contrario no te merecerá mucho la pena.

Alternativas:

En caso de que te hayas quedado con ganas de más, puedes probar con todas las entregas de Pokémon anteriores en caso de no haberlas jugado. Si ya lo has hecho, quizá un RPG tradicional calma tu sed.

Positivo:

- Cambios notorios para alguien que haya jugado a los anteriores.

Negativo:

- Técnicamente idéntico a D/P.

TEXTO: SERGIO ARAGÓN

gráficos	75
sonido	80
jugabilidad	90
duración	90
total	**75**

desarrolla: Red octane · **distribuidor:** Activision · **género:** Musical · **texto:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+12

Guitar Hero Metallica

Llega el Guitar Hero más heavy

Red Octane nos trae el segundo Guitar Hero temático basado en la popular banda americana Metallica. Rifts duros y solos infernales en el Guitar Hero más duro hasta el momento.



Los amantes del rock duro están de enhorabuena. Ya tenemos aquí el Guitar Hero más heavy de la saga. Basado en la popular banda americana, Guitar Hero: Metallica llega a las tiendas como el segundo juego temático de la franquicia Guitar Hero tras el éxito de Guitar Hero Aerosmith. Dejando de lado el rock clásico, es hora de sacar fuego a los trastes de nuestros instrumentos de plástico con temas más cañeros, rifts duros y solos infernales.

Para la ocasión, se han recreado los cuatro miembros de la banda (nota para los más fans: formación actual con Tujillo al bajo) con un look caricaturesco pero agresivo. El modo campaña del juego se iniciará con los cuatro miembros de la banda caminando hacia el escenario con música apocalíptica (sí, extraída de el western Ecstasy of Gold). Llegaremos al escenario y hare-

Interpretaremos el papel de dos bandas. Por un lado Metallica, y por otro la banda telonera interpretando versiones de otros grupos



mos temblar el estadio con el tema For whom the bell tolls y The Unforgiven. Inicio fuerte. Motivados por la actuación de la banda, empieza la historia de un grupo novel del que formaremos parte, teloneando los conciertos a sus adorados Metallica.

El juego se desarrolla por escenarios, donde podremos elegir para tocar temas de otras bandas (interpretadas por nuestro personaje como teloneros) y a continuación de la banda que da nombre al juego. A medida que vallamos jugando, se irán mostrando algunas animaciones graciosas pero que no llegan al nivel de las vistas en Guitar Hero III, aunque que se agradece que las hayan recuperado tras la ausencia en World tour. El sistema de avance es similar también al de GH III, con un conjunto de temas a tocar en cada escenario, pero con la diferencia que para avanzar necesitaremos alcanzar un número concreto de estrellas (nos las darán dependiendo de lo bien que hayamos interpretado el tema). También encontraremos muchos más temas a elegir en cada escenario.

En cuanto al repertorio de temas, más de la mitad son de Metallica. Encontraremos temas de toda su trayectoria musical: desde sus inicios con el trash más machacón de Kill'em all (es curioso ver a su cantante, James

Guitar Hero Metallica Launch Trailer

Pulsando la imagen de arriba podréis ver el tráiler de presentación de Guitar Hero Metallica. Como dice el líder de la banda, James Hedfield, ¿quién no querría ser una estrella del rock?





Hetfield, cantando con voz de quinceañero pero con su aspecto actual), pasando por clásicos como Battery o Master of Puppets, temas orquestados sacados de el directo S&M (con una mini orquesta incluida en el escenario), canciones de su polémica época con load y reload hasta llegar a nuestros tiempos, incluyendo el odiado por muchos Fantic y un tema del último disco Death Magnetic, All Nightmare Along (yeeeah!). 30 temas para todo tipo de fans.

Por otro lado encontramos los temas no Metallica. Se trata de canciones de grupos que, o inspiraron a Metallica, o inspirados por Metallica. Encontraremos un poco de todo, bastante duro en general. Una veintena de temas que van desde Queen o Thin Lizzy, hasta System of a Down. Con ellos encontraremos artistas invitados igual que vimos en Guitar Hero World Tour. Podre-

mos ver al mismísimo Lemmy de Motorhead o a King Diamond encima del escenario.

Cabe destacar que se han incluido algunas novedades si lo nuestro es la batería. Por un lado,

Se han captado los movimientos de los personajes en algunos temas usando como modelos los mismos componentes



podremos comprar en las tiendas un segundo pedal, pensado para el también nuevo modo de dificultad Expert+ (solo disponible en algunas canciones). Jugadores amateurs abstenerse.

El juego, como ya habréis percatado, está pensado especialmente para los fans de la banda americana. Y por ello en-



Listado de temas

Temas de Metallica

All Nightmare Long
Battery
Creeping Death
Disposable Heroes
Dyers Eve
Enter Sandman
Fade To Black
Fight Fire With Fire
For Whom The Bell Tolls
Frantic
Fuel
Hit The Lights
King Nothing
Master of Puppets
Mercyful Fate (Medley)
No Leaf Clover
Nothing Else Matters
One
Orion
Sad But True
Seek And Destroy
The Memory Remains
The Shortest Straw
The Thing That Should Not Be
The Unforgiven
Welcome Home (Sanitarium)
Wherever I May Roam
Whiplash

El repertorio de cincuenta temas es más amplio de lo que puede parecer al inicio. Encontraremos temas largos y variados como Master of Puppets o Orion

Temas de otros artistas

Alice In Chains - No Excuses
Bob Seger - Turn The Page
Corrosion of Conformity - Albatross
Diamond Head - Am I Evil?
Foo Fighters - Stacked Actors
Judas Priest - Hell Bent For Leather
Kyuss - Demon Cleaner
Lynyrd Skynyrd - Tuesdays Gone
Machine Head - Beautiful Mourning
Mastodon - Blood And Thunder
Mercyful Fate - Evil
Michael Schenker Group - Armed and Ready
Motorhead - Ace of Spades
Queen - Stone Cold Crazy
Samhain - Mother of Mercy
Slayer - War Ensemble
Social Distortion - Mommy's Little Monster
Suicidal Tendencies - War Inside My Head
System of a Down - Toxicity
The Sword - Black River
Thin Lizzy - The Boys Are Back in Town





contraremos distintos extras que intentan (y consiguen) motivarnos aún más a comprar el juego. Encontraremos información acerca cada uno de los temas, sus letras y algunos vídeos no oficiales.

Podremos interpretar temas de otras bandas como Thin Lizzy, Judas Priest, Queen, Motorhead o King Diamond

También podremos ver como se captaron los movimientos de los músicos para el desarrollo del juego (y como colocaron sensores de movimiento en las trencitas a Trujillo).

Y el resto de información del juego es algo que seguramente ya sabréis la mayoría. Posibilidad de jugar con guitarra (Kirk Hammet solamente), micrófono, bajo y batería. Modo online cooperativo o duelos para demostrar quién es más heavy que el rayo vallecano y quien es una nenaza y debe ir a escuchar la Oreja de Van Gogh (con todo el respeto).

Concluyendo, Guitar Hero Metallica es todo un caramelo para los fans de la banda. Si eres fan además de la saga, es compra más obligada. Para el resto de jugadores de Guitar Hero, también es una buena opción como lo fue en su día la franquicia basada en Aerosmith (incluso más al poder jugar con los cuatro instrumentos). Los cincuenta temas que encontraremos, las novedades jugables, el desarrollo del juego y los extras son más que suficiente para decir que es un juego completo y no una mera ampliación.



Conclusiones:

Un juego sorprendente e indispensable para fans de Metallica. Como ya dije, el Guitar Hero más duro hasta la fecha, con un buen número de temas y de extras para los más fans. Si no te gusta la banda, sigue siendo un buen juego cuyo cambio en la estructura de juego lo hacen más adictivo que World Tour.

Alternativas:

Las que todos conocemos. A elegir entre los diferentes juegos de la saga Guitar Hero y la saga Rock Band.

Positivo:

- Encarnar a los míticos Metallica
- El repertorio de canciones más duro
- La inclusión del doble pedal

Negativo:

- Si no te gusta el metal, puede resultar algo machacón

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	85
sonido	90
jugabilidad	85
duración	90
total	88

Una segunda opinión:

Uno de los Guitar Hero más potentes hasta la fecha. Los mejores temas de una de las mejoras bandas de la historia ya están disponibles para todo aquel que quiera emularlos.

Ismael Ordás



desarrolla: EA Canadá · distribuidor: Electronic Arts · género: fitness · texto/voces: castellano · pvp: 59,90 € · edad:+3

EA SPORTS ACTIVE

Es hora de mover el esqueleto

Con EA Sports Active Personal trainer encontramos la clara evolución a la clásica cinta de fitness. Gracias a Wii, el título realizará un seguimiento de nuestro entrenamiento para adaptarlo a nuestra forma física.



Ya tenemos aquí EA Sports Active Personal trainer, el primer entrenador en casa totalmente interactivo. Para hablar de este título de Wii, debemos partir de la premisa de que no se trata de un videojuego: es un programa de entrenamiento fitness. Un entrenador personal como los que podemos ver en la tele tienda pero sin las limitaciones de una cinta o un DVD.

EA Sports Active Personal Trainer ha sido desarrollado por Electronic Arts junto a un grupo de expertos en Fitness para ofrecer un producto que se adapte tanto a la diversidad de público como al espacio donde está destinado su uso: el salón de nuestra casa. Para realizar un entrenamiento completo, el título incluye además del disco de entrenador virtual dos accesorios. Por un lado, tenemos una cinta elástica de fitness que nos proporcionará resistencia en determinados ejercicios. El segundo ítem es una cinta que colocaremos en nuestra pierna y donde acoplaremos el nunchaku . Gracias a este invento, el entrenador virtual podrá realizar un buen seguimiento sobre el ejercicio que realizamos. El WiiFit es opcional, usándolo en determinados ejercicios comple-

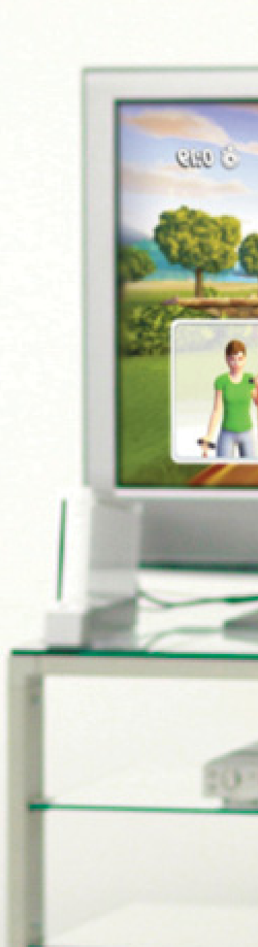
mentarios.
Cuando encendamos nuestra Wii, primero tendremos que crear nuestro perfil con nuestra edad, sexo, estatura y peso. También introduciremos nuestra constitución. Alejándose de la idea de Mii, podremos crear nuestro personaje con un físico más realista.
Encontraremos tres formas de jugar/entrenar. Por un lado y como modo principal tendremos un programa de 30 días. Día a día nos preguntará que hemos comido y nuestra actividad del día. A diferencia de otros productos, realizará un seguimiento para conseguir resultados. Cada sesión diaria tiene una duración de 20 minuto. Iniciaremos el entrenamiento dependiendo de nuestro nivel físico. A medida que evolucione-



También es divertido ponerse en forma en grupo. Desde un punto de vista más colaborativo que competitivo, podremos jugar acompañados. Eso sí, algunos ejercicios requieren accesorios extra que deberemos comprar por separado.

mos (recordemos que irá controlando el resultado diario) los ejercicios se irán endureciendo. Encontraremos tanto ejercicios aeróbicos como anaeróbicos (repeticiones). Con nuestros datos introducidos, al especificarle nuestros hábitos alimentarios nos calculará cuanto hemos engordado, y adaptará el plan para mantenernos en forma.

Encontraremos 25 ejercicios distintos. El juego irá rotando las áreas del cuerpo que vayamos trabajando por dos motivos. Por un lado, para que no se repitan las pruebas diarias y hacer el entrenamiento más ameno. Por otro y más importante, para no



cargar los músculos del cuerpo. Algunos de los ejercicios son:

- Caminar y correr sobre nosotros (aunque en pantalla nos movamos a ritmo, no necesita wiifit)
- Sentadillas
- Boxeo: Aparecerán cuatro dianas a golpear que se definirán con cuatro movimientos: gancho y golpe frontal para el brazo izquierdo y derecho
- Remo: con la cinta elástica pisada, tendremos que agacharemos y tendremos que tirar de la cinta hacia arriba.

También podremos entrenarnos con nuestros ejercicios preferidos cuando queramos con la opción de juego rápido, o entrenar en compañía en el modo enfrentamiento (notar que, para determinados ejercicios es necesario comprar por separado los accesorios de entrenamiento para jugar 2 personas simultaneas).

Por último, notar que al no tratarse de un juego como tal, todos los ejercicios están disponibles desde el inicio para juego rápido o enfrentamiento.



Conclusiones:

EA Sports Active Personal Trainer es una gran iniciativa para animar a hacer deporte a aquellas personas que, ya sea por falta de tiempo o de medios, no tenga la posibilidad de ir a un gimnasio y pueda realizar deporte de una manera seria en el salón de casa.

***Nota:** Hemos decidido no puntuar este título dado que, como dice el análisis, no se trata de un videojuego sino de un entrenador de fitness interactivo.*

Alternativas:

La alternativa más directa que encontramos es WiiFit, dándonos la posibilidad de hacer deporte en casa pero desde un punto de vista más lúdico y menos serio.

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO



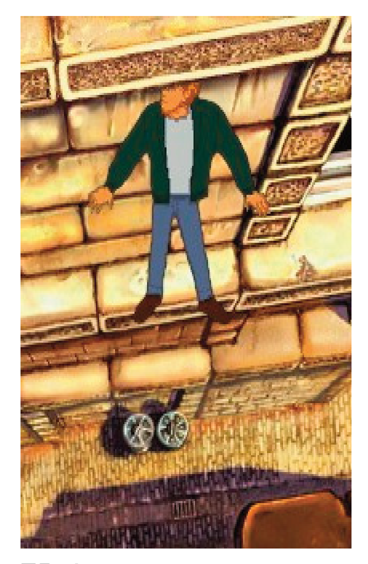
gráficos	- -
sonido	- -
jugabilidad	- -
duración	- -
total	**- -**

desarrolla: revolution · distribuidor: ubisoft · género: av. gráfica · texto/voces: castellano · pvp: 59,90 € · edad:+12

BROKEN SWORD

La Leyenda de los Templarios

Wii y DS reciben la revisión del juego de aventuras gráficas por antonomasia, con permiso de Monkey Island. Una vuelta a los orígenes que va más allá de la semántica. Es un 1:1 del original que dió comienzo a todo.



Que Wii y DS son el escenario perfecto para recrear aventuras gráficas no lo pone nadie en duda. Sin embargo la escasa imaginación puesta en un título que es exactamente el mismo que vimos hace dos lustros, resulta cuanto menos cuestionable. Y más si lo estamos pagando a precio de novedad. Está bien rescatar viejos clásicos, pero no a cualquier precio.

Y de esto último es precisamente de lo que peca el título que nos ocupa. La Leyenda de los Templarios no se puede catalogar ni siquiera como port, puesto que es un calco 1:1 del original para PC. Un atentado contra la propia ética.

¿Es Broken Sword un mal título? No. Precisamente esa es su mayor virtud. Es un excelente juego que combina perfectamente puzzles, trama y lógica. Un juego sobresaliente... pero para

Choca, y no precisamente para bien, la superposición de los personajes nuevos con los clásicos. Juzgarlo por vosotros mismos

hace 10 años.

Hoy en día un título de este calibre no tiene sentido más allá que el intentar hacer caja a toda costa. Y eso se nota desde el principio. Lo que nos pone en la terrible tesitura de como acometer este análisis ¿Lo analizamos como un juego actual? ¿O lo analizamos por lo qué significó en 1996?

Obviando lo segundo, si estamos en 2009, lo justo es analizarlo como tal. Dejar de lado todo atisbo de sentimentalismo y ponerlo frente a frente contra quienes debe batirse el cobre. Y dicho esto, no sale precisamente bien parado.

La historia original nos sitúa en Paris. Un reputado político aparece asesinado justo antes de tener una entrevista con Nico Collard. En ese instante, en la otra punta de la ciudad, una bomba estalla en el Café donde se encuentra George Stobbart. Pronto descubriremos que ninguno de los dos hechos han sido fortuítos, y que detrás de todo ésto algo tendrá que ver el extraño mimo que merodeaba a las afueras de la mansión del asesinato.

El juego es una aventura gráfica al uso. No en vano Broken Sword es considerada una de las pioneras y que sentó las directrices que debían seguir los neófitos en el tema. Siguiendo el esquema de Point and Click, basicamente nos dedicaremos a recobrar cuantas pistas podamos a lo largo de los diferentes escenarios para poder ir abriendonos camino a través de la aventura.

La mecánica no puede ser más simple, pero a la vez efectista. Esta búsqueda desaforada de información se ve intercalada con la inlusión de puzzles que resolver con ayuda del wiimote o del stylus. Viejos acertijos rescatados del original con otros metidos en

¿Por qué?

Esa es la pregunta que desde aquí lanzo a las compañías y distribuidoras. Para que alguien intente darme una explicación, ya no convincente, sino ya coherente a toda esta corriente de lanzar cualquier cosa, a cualquier precio. Da lo mismo que sea un incunable, que una aberración. Y ya no hay una molestia en intentar ofrecer al menos un producto superior al original. No... eso ya no importa siempre que haya alguien que pase por el aro.

Alejados de los sentimentalismos, estamos pagando a precio de novedad un juego que fue editado por primera vez en 1996. Un juego que es sinónimo de una época y de un sistema. ¿Que sentido tiene sacarlo de la memoria y arrancarlo de todo lo que le hizo especial en aquel entonces? ¿Para que las nuevas generaciones puedan disfrutarlo? No, porque las nuevas generaciones no van a saber apreciar un producto totalmente descontextualizado. ¿Para los nostálgicos? Somos los primeros en repudiarlos. Entonces.. ¿Por qué?



esta versión. Aunque algunos quedan perfectamente integrados en el conjunto, otros queda patente que no son mas que un parche que canta por los cuatro costados, incapaces de encajar ni argumental, ni temporal ni artisticamente. Un desastre.

Al menos queda el consuelo de que tanto el wiimote como el stylus - más el primero que el segundo - responden bien a nuestras ordenes la mayor parte del tiempo. Pero desde ya os aventuramos que muy probablemente tengáis una lucha encarnizada con el mando de la consola de sobremesa en según que tipos de puzzles.

Pero es en el apartado gráfico donde el juego toca fondo. Vale que el juego es una aventura gráfica clásica que se mueve sobre escenarios predefinidos bidimensionales. Vale que las intenciones sea mantenerse lo más fiel al original. ¿Pero a quién







El juego recicla completamente los escenarios del original. No hay el más mínimo interes en adaptar los mismos a la actualidad.

se le ocurrió la brillante idea de intentar casar diseños de personajes actuales con los clásicos? Sólo hay que echar un ojo a las capturas que acompañan a este reportaje para darse cuenta que cualquier parecido entre aquellos y estos responde únicamente a la casualidad. El resultado a ojos vista queda patente que no puede ser más chabacano.

Y como bien podréis imaginar, el apartado sonoro no es la Filarmónica de Viena. No. No es tan estridente como el apartado gráfico,

El juego puede tener su sitio en DS. En Wii es necesario algo mas que un port 1:1 de 1996

porque gracias a Dios alguién decidió desechar los midis que acompañaban al original y adaptar las melodías a los tiempos que corren. Sin embargo ese alguién debió tomarse unas vacaciones durante el desarrollo, porque a pesar de todo se combinan a lo largo del juego los diálogos del original con los nuevos. El resultado: Un gazpacho muy dificil de digerir.

Si apuramos, y aún así habría mucho que apurar, este remake tal y como ha sido concebido podría tener algún sentido en la consola portátil, debido a que por su naturaleza y su propia ideosincrasia está mas encaminada hacia este tipo de experimentos. No es la mejor aventura gráfica del catálogo, pero puede ser un complemente. O incluso una alternativa.

Lamentablemente a la versión de sobremesa no hay excusa que le pueda valer. No es de recibo que en pleno 2009 nos llegue el mismo producto que en 1996, con el único aliciente de un puñado de acertijos, metidos algunos con calzador y un popurrí técnico que no hay por donde cogerlo. Es preferible guardar lo bueno en la memoria que despertar y contemplar como alguién es capaz de prostuir un clásico a cualquier precio.

Conclusiones:

Lo único bueno y rescatable es poder volver a disfrutar de un juego que supuso los orígenes de un género que supuso la edad de oro de los PC's de los 90... Arrancado de su habitat, no puede competir con nadie ni con nada.

Alternativas:

Cualquier aventura en Wii a día de hoy es mejor opción. En DS sin lugar a dudas dos referentes: Hotel Dusk y Profesor Layton y la Villa Misteriosa.

Positivo:

- Es el origen de todo Broken Sword
- No vamos a repetir lo primero

Negativo:

- El apartado técnico es deplorable
- Los nuevos acertijos... algunos os sacarán de quicio y no por su dificultad.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	40
sonido	40
jugabilidad	65
duración	60
total	47

VERSIÓN PARA WII

gráficos	55
sonido	55
jugabilidad	70
duración	70
total	63

VERSIÓN PARA DS



desarrolla: sony · **distribuidor:** sony · **género:** concurso · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,90 € · **edad:**+3

BUZZ ¿QUÉ SABES DE TU PAÍS?

Bienvenido al test patrio

Cuando uno lee un título de este calibre, se espera un juego enfocado totalmente a nuestro país. Incomprensiblemente y ya metidos en faena descubrimos que de España tiene poco

Cuando uno adquiere un Singstar Pop no espera encontrarse en el repertorio de Manowar, ACDC o la Pantoja. Resulta contradictorio en su propia esencia. Sin embargo eso parece que ha sido impedimento a la hora de lanzar esta secuela de Buzz! Concurso de Bolsillo con esta coletilla.

Quitémonos cuanto antes el velo de los ojos y descubramos la realidad que esconde este UMD: ¿Que sabes de tú país? tiene las preguntas justas para poder gozar de este sobrenombre. La realidad es que nos volvemos a encontrar con un juego de cultura general en el que las preguntas referidas a España son meramente testimoniales.

Quienes busquen en él una forma de poder refrescar los conocimientos geográficos o históricos, destarrar por completo esa idea de la cabeza. Las escasas preguntas referidas a nuestro territorio son en su mayoría referidas a la sociedad, al cotilleo y en menor medida, al ámbito deportivo.

Realmente nos encontramos ante la segunda parte de Concurso de Bolsillo. Un juego en el que repetiremos los mismos modos de juego que el anterior

Una maniobra publicitaria que ha servido de excusa para promocionar un título que de por sí apenas hubiera tenido mayor relevancia.

Ahora bien, cambiemos ese subtítulo y pongamosle el que realmente le corresponde: Concurso de Bolsillo 2. Y ahora sí podemos iniciar el análisis.

A grandes rasgos nos encontramos ante exactamente el



mismo título anterior, donde se repiten todas las pruebas y modos de juego, teniendo como novedad unicamente la nueva batería de preguntas. Mantiene toda la esencia que hizo entretenido a su antecesor y que lo convirtieron en el mejor juego social de la portátil de Sony.

El mayor inconveniente del modo multijugador son los reparos a la hora de pasarse la consola

Bajo la perspectiva de programa televisivo, mucho mas efectista que trabajado, las pruebas se van sucediendo una tras otra con el único fín de que al acabar las mismas tengamos mayor puntuación que nuestros rivales.

Pero quizás el modo a destacar sea el Desafío Individual, donde nuestro rival a batir será el crono. Un modo de juego muy entretenido, pero que complementa perfectamente con los modos multijugador. Aunque nuestros reparos a la hora de pasar la consola donde prima el tiempo y la pericia son más que evidentes.

En cuanto al resto de apartados, poco mas que añadir. Su apartado sonoro se limita a un correcto doblaje. Sin alardes, pero es que la naturaleza del juego no da más de sí. Y si poco de sí da el sonido, poco se puede añadir en la jugabilidad, donde la mecánica del mismo se reduce a apretar el botón correspondiente a la respuesta correcta.

Un buen ejemplo de juego entretenido.



Conclusiones:

Desvelada la verdadera identidad del título, nos encontramos ante un juego que puede llegar a atraparte durante unos cuantos días. Eso sí, el entretenimiento dura eso, días.

Alternativas:

La mayor alternativa es la primera entrega de Buzz!, que fue bautizada con el sobrenombre de Concurso de Bolsillo. Realmente ¿Que sabes de tu país? es su segunda parte. No te dejes engañar por el título.

Positivo:

- Una nueva batería de preguntas
- Es entretenido

Negativo:

- Las preguntas "españolas" son anecdóticas
- No hay ni una novedad

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	65
sonido	60
jugabilidad	60
duración	65
total	62

Una segunda opinión:

Un nuevo juego social para PSP. Entretenido en un principio, no vas a tardar pronto en aburrirte, puesto que apenas aporta novedades ni modos de juego. Un claro ejemplo de juego "echa risas" que no tarda en perder el encanto.

Jose Luis Parreño

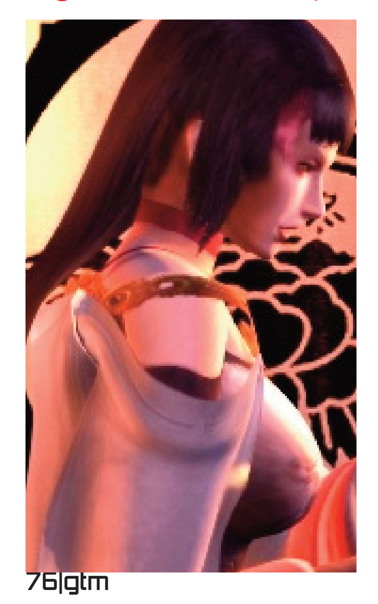


desarrolla: from software · **distribuidor:** ubisoft · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,90 € · **edad:**+16

TENCHU SHADOW ASSASSINS

¿Nos reinventamos?

Desde sus orígenes, Tenchu ha sido una franquicia que apostó por una jugabilidad y una mecánica que lo distinguiera del resto. En esta cuarta entrega han decidido cortar por lo sano.



Lejos quedaron los tiempos en los que se nos daba un escenario y un objetivo. Y a partir de ahí todo quedaba en tu mano. Shadow Assassins ha erradicado el concepto de Tenchu para convertirlo en un juego mas lineal, mas accesible, pero también, más aburrido.

Había muchas esperanzas puestas en el retorno de uno de los juegos que fueron buque insignia en la generación de 32 bits. Sin embargo, la puesta en escena de esta cuarta entrega se queda a medio camino entre lo que se le presuponía, y lo que nos ha llegado a nuestras manos. ¿Hype desmesurado? no necesariamente. Más bien decepción por ver que lo que era conocido como Tenchu solo queda la ambientación, los protagonistas y poco más. El resto ha cambiado radicalmente.

Shadow Assassins recupera los protagonistas de los anteriores, Rikimaru y Ayame. Y volveremos a impartir nuestra particular justicia en los páramos del Japón feudal.

Tal vez la mejor parte que luce esta cuarta enrega sea su apartado gráfico. Sin ser el apoteosis, sí que denota un mimo especial en este apartado, situandose bastante por encima de la media de los últimos lanzamientos para la

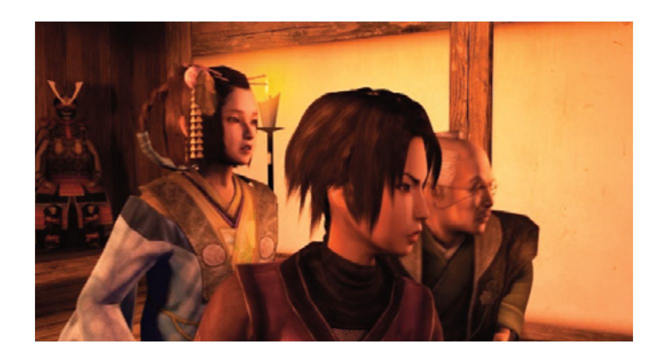
consola de Kyoto. Los escenarios y los modelados de los personajes, así como el trato de las texturas denotan el especial interés puesto en él. Sin embargo no podemos decir lo mismo en el modelado de los enemigos, donde la repetición sistemática y cansina de los mismos hace que este apartado no luzca tan bien como debería.

Pero si apartado gráfico es destacable, el sonoro no le va a la zaga. Tanto los sonidos propios del juego como la mas que notable banda sonora que lo acompaña hace que la ambientación gane enteros convirtiendose en este aspecto en uno de los juegos más respetables del catálogo.

Pero aquí acaban las virtudes del juego. El gran despliegue audisivual se ve lastrado, y de que manera por la extraña jugabilidad implementada. Los movimientos torpes, inseguros, y sobre todo, inesperados de ámbos protagonistas hace que el desempeñar la labor de ninja sea una odisea.

No serán pocos los momentos de desesperación que sufráis al ver como el personaje no responde como debería a las ordenes que le demos. Una verdadera lástima, porque enturbia mucho la experiencia final del juego y reduce de manera exponencial el grado de diversión.

Es por ello que este Tenchu navega a dos aguas. Por un lado se muestra de manera sobresaliente, pero por otro, su mediocre jugabilidad y su apuesta a medio camino entre romper con el pasado y acercarlo a los orígenes de lo que fue la primera entrega de Tenchu lo condenarán a pasar con más pena que gloria. Otra vez será.





Conclusiones:

Se nota el mimo puesto en esta entrega, donde el apartado técnico es mas que notable. Pero está lastrado por su propio concepto y su mala jugabilidad. El retorno de Tenchu se hará esperar.

Alternativas:

Combinar ninjas, sigilo y acción hace que este título apenas cuente con alternativas cercanas. No More Heroes puede ser una de ellas, aunque alejado totalmente de la esencia del mismo y centrándolo unicamente en la acción.

Positivo:

- *Un gran apartado gráfico*
- *El apartado sonoro es digno de elogio*

Negativo:

- *La jugabilidad. Muy mejorable*
- *La perdida de la libertad*

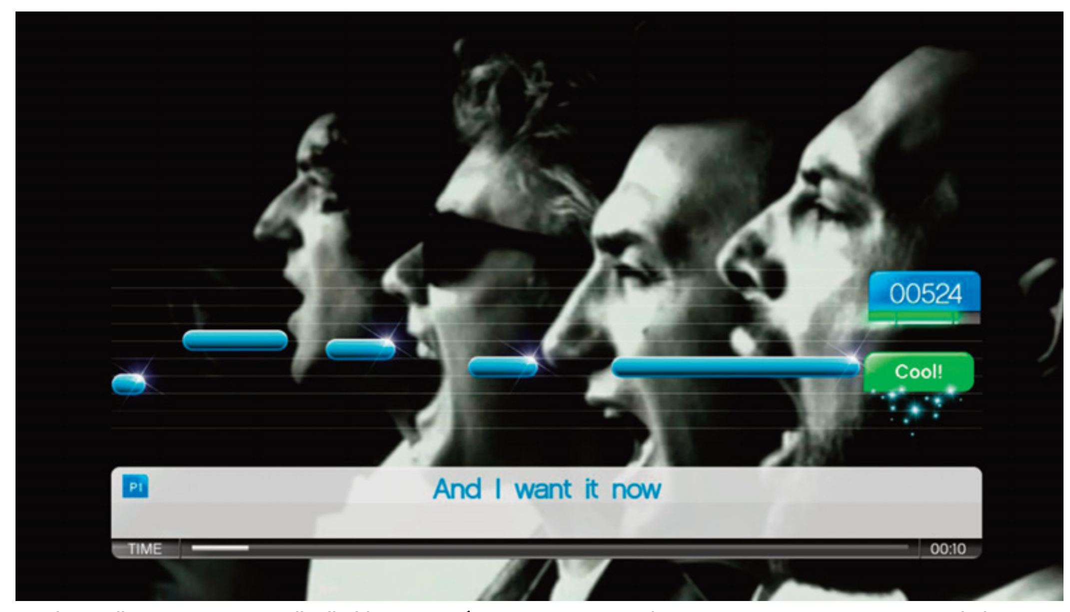
TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	85
sonido	85
jugabilidad	55
duración	70
total	**68**

Una segunda opinión:

Aparentemente un buen título que sin embargo no acaba de cuajar por culpa de la jugabilidad. Una verdadera lástima, porque acaba por condicionar de manera muy notable la experiencia propia del juego.

Jose Luis Parreño



desarrolla: london studios · **distribuidor:** sony · **género:** musical · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,99 € · **edad:**+12

SINGSTAR QUEEN

I want it all and I want it now

Freddie Mercury, Brian May, Roger Taylor y John Deacon.
Bohemian Rhapsody, Killer Queen, We are the Champions o We will Rock you.
Historia de la música en las consolas de Sony.

La serie Singstar estaba incompleta, le faltaba algo, no tenía a su Reina, bien es cierto que en algunas ediciones aparecieron temas sueltos (tres en concreto) y en la Singstore se pueden adquirir dos packs de canciones y la mayoría de sus grandes éxitos sueltos, pero ¿como es posible que los triunfitos y otros artistas menores tuviesen su Singstar y una de las mejores bandas de la historia para muchos -entre los cuales me incluyo- no tenga un juego del karaoke de Sony en exclusiva? Esta afrenta ha sido resuelta y ya podemos al fin disfrutar de los temas de Queen en nuestras PS2 y PS3.

El juego no aporta nada nuevo al Singstar más que la recopilación de temas (25 en PS3 y 20 en PS2) de Queen, los menús son los mismos de siempre así como los modos de juego y las posibilidades del título.

La selección de los temas incluidos es siempre discutible y seguro que para algún fan de Queen echa en falta su canción preferida, aún así es indudable que todos los grandes éxitos de la banda están en el juego.

Se han remasterizado algunos vídeos para la ocasión y se han mantenido los que tenían una mejor calidad en origen, ni unos ni otros se ofrecen en alta definición lo cual hubiese podido ser un motivo de compra en sí mismo para muchos seguidores de la banda de Freddie Mercury y Brian May.

La calidad de sonido si es destacable, los temas son -como siempre en Singstar- las versiones originales de Queen y en este caso sí tienen una calidad muy alta.

La dificultad del juego es seleccionable, como en el resto de singstars, y es en la más alta cuando uno se da cuenta del nivel real de la voz de Freddie Mercury, es practicamente imposible seguir los cambios de voz del cantante de Queen y sus registros, en

Tracklist PS3

A kind of magic
Another one bites the dust
Bicycle race
Bohemian Rhapsody
Breakthru
Crazy little thing called love
Don't stop me now
Fat bottomed girls
Hammer to fall
I want it all
I want to break free
Innuendo
Killer Queen
One Vision
Play the game
Radio ga ga
Somebody to love
The show must go on
These are the days of our lives
Tie your mother down
Under pressure
We are the champions
We will rock you
Who wants to live forever
You're my best friend

algunos temas un falsete nos ayudará a aumentar nuestra puntuación logrando calificaciones finales dignas.

El juego de PS3 incluye el acceso al Singstore, tienda online de Singstar en el que podemos adquirir canciones y pack de ellas a nuesrto gusto y que consideramos será el fúturo de la serie ya que no tiene mucho sentido comprar juegos de recopilaciones de temas cuando puedes hacer tu selección y pagar solo por las canciones que vayas a cantar.

Singstar Queen tiene dos presentaciones diferentes en tienda, en la primera compras únicamente el Blu-Ray del juego porque se supone que ya tienes los micrófonos de Singstar por algún juego previo de PS2 o PS3, si no tienes los micros puedes adquirirlos en un pack con el juego y los que incluye son los deseadisimos micros inalámbricos que al fin parece que se están imponiendo. Los micros son, al igual que los de cable, de una calidad media, para nada profesionales pero más que correctos para un juego de este t.ipo y muy cómodos de usar al prescindir de los molestos cables.

Conclusiones:

La Reina llega a Singstar con sus 25 mejores temas (20 para PS2) en un juego que no aporta nada nuevo a la serie pero completa la colección del karaoke de Sony.

Alternativas:

La familia Singstar crece a un ritmo imparable, solo tienes que buscar el que mejor se adapte a tus gustos. Otra posibilidad son los SingIt o los Lips de X360.

Positivo:

- Queen y Freddie Mercury ¿más?
- Los micros inalámbricos
- Alta calidad de sonido

Negativo:

- Los videos no son en HD
- No aporta nada nuevo a Singstar salvo las canciones de Queen

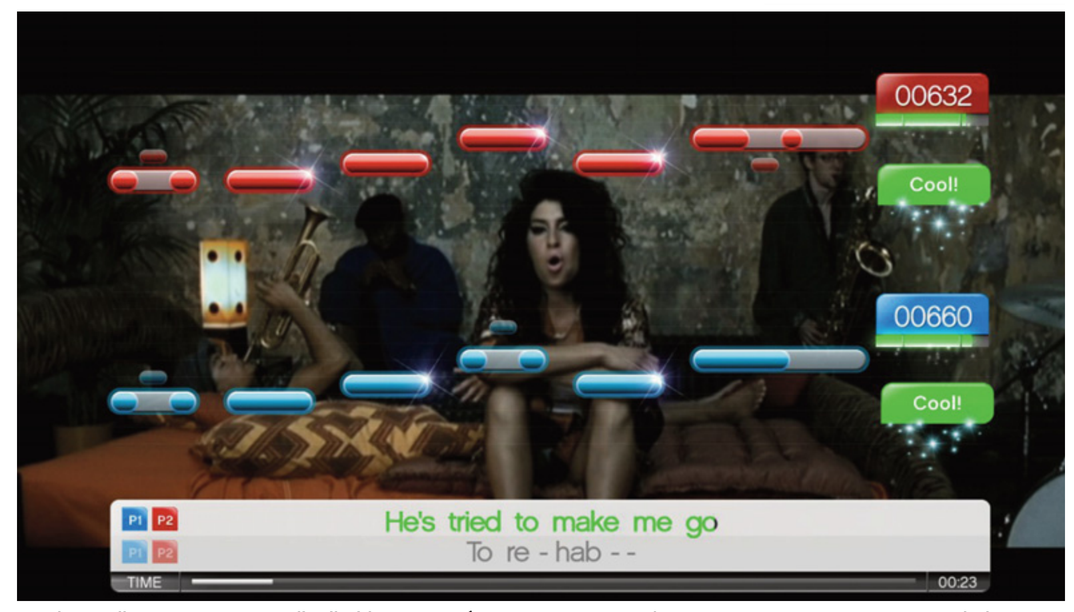
TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	78
sonido	88
jugabilidad	86
duración	80
total	**80**

Una segunda opinión:

Imitar la voz de Freddie es realmente difícil, pero pese a esto estamos ante una joya para los amantes de la banda, y a precio reducido.

Jose Luis Parreño



desarrolla: london studios · **distribuidor:** sony · **género:** musical · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,99 € · **edad:**+12

SINGSTAR POP 2009

Que no pare la fiesta del karaoke

La edición de Operación Triunfo de este año está en marcha, es el momento de comenzar a prepararte para la del 2010. A mediados de junio Sony lanza un nuevo título de Singstar con una selección musical muy del gusto de la academia de Telecinco.

A partir del próximo 18 de junio podremos encontrar en tiendas una nueva título de Singstar en exclusiva para PS3 de nombre **Pop 2009**.

Se trata de una edición para España del lanzamiento internacional con el mismo título y del cual se han conservado algunos temas (*Rehab* de Amy Winehouse, *Livin´on a prayer* de Bon Jovi, *Angels* de Robbie Williams, *Human* de The Killers y *The man who can't be moved* de The Script) y se ha completado con una serie de canciones en castellano hasta completar un total de 30 retos a nuestras capacidades vocales.

La selección musical es muy variada tanto en estilos como en épocas, va desde las actuales Angy o Merche hasta los "clásicos" Piratas, Rosario o Los Sencillos, desde Nena Daconte a Fito y Fitipaldis, es el típico Singstar en el que seguro encuentras algún tema que te guste (varios generalmente) y otros muchos que ni tras una gala de operación triunfo te animan a coger el micrófono. Otros solistas y grupos que aportan su música a este Singstar son Bunbury, Amaral, Celtas Cortos, La Fuga o Estopa entre otros muchos, es de destacar que se ha incluido un tema del primer disco de Amaia Montero y otro del último disco de su antiguo grupo (La Oreja de Van Gogh) ya sin ella.

Los videos presentan por lo general una calidad alta, con las excepciones de los de los temas más antiguos que se nota la diferencia aunque en estos la calidad tampoco es mala.

El sonido mantiene el nivel medio alto de la serie Singstar y solo se le puede echar en cara la imposibilidad de eliminar por completo la voz del cantante original del tema para jugar solo sobre la base musical y que en la mayoría de las canciones nuestra voz queda como pegada sobre la música no consiguiendo envolverse con ella.

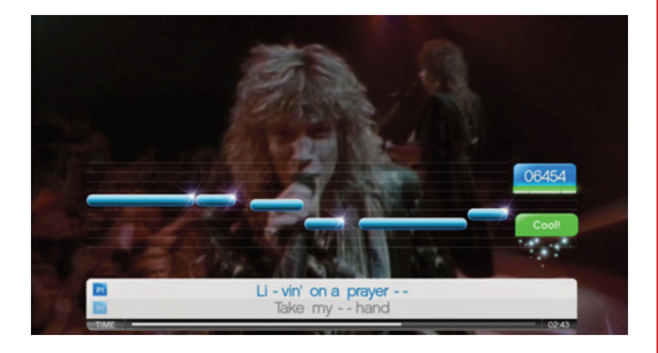
Este Singstar Pop para PS3 incluye varias novedades interesantes, por un lado incluye el acceso al Singstore, tienda online de Singstar donde podremos comprar canciones y packs de temas de nuestros artistas favoritos, la colección es ya importante y crece semana a semana con nuevos solistas y grupos y nuevas canciones de los que ya estaban.

Otra novedad es el control por voz de los menús, no es necesario ya desplazar los menús mediante el mando de Ps3 aunque aún es posible hacerlo con este. Una serie de ordenes de voz en castellano bastan para que Singstar localice la canción o artista que deseemos, que comience la reproducción o cambie de menú, el funcionamiento es realmente bueno y una vez te has acostumbrado a este tipo de control resulta muy cómodo y accesible para todo tipo de usuarios. Es de destacar que este sistema de control se instala en tu PS3 desde el Blu-ray del juego y funciona de modo retroactivo con los anteriores Singstar que tengas, incluidos los de PS2 o las canciones que hubieses descargado de la Singstore.

El cambio de control ha traído consigo cambios en la apariencia de los menús generales del juego, una vez te acostumbras a la nueva disposición de los botones y posibilidades del juego son bastantes intuitivos y sencillos de manejar ya que las opciones y modos de juego son los habituales aunque ahora podemos personalizar el fondo, temas y música de los menús.

Se han añadido también las opciones online de acceso al Singstore y la posibilidad de compartir tus mejores actuaciones con tus amigos y ver las suyas a través del canal online de Singstore.

La diversión con este tipo de juegos y un buen grupo de amigos está garantizada, una buena cantidad de nuevas canciones, la mayoría de ellas en castellano, y unas cuantas novedades a nivel de control y jugabilidad justifican la compra de este nuevo Singstar pero una vez que se generalice el uso de la tienda Singstore, ¿que sentido tendrá el lanzamiento de estos juegos en disco cuando solo algunos de los temas que incluye te gusten?



Conclusiones:

Una recopilación más de Singstar pero que en esta ocasión sí trae novedades en el sistema de control por voz y menús.

Alternativas:

Busca dentro de la serie los títulos que más te gusten o descarga los temas de la Singstore.

Positivo:

- *Novedades jugables: control por voz*
- *Buena calidad de sonido*

Negativo:

- *Algunos videos no son en HD*
- *Demasiados generos, estilos y épocas*

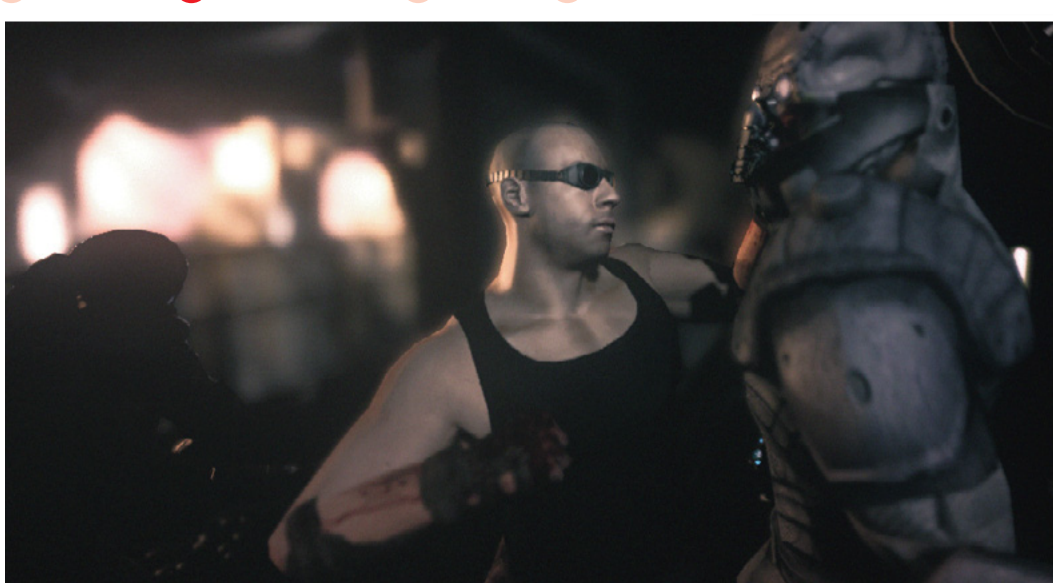
TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	79
sonido	86
jugabilidad	84
duración	76
total	**78**

Una segunda opinión:

Singstar es uno de los juegos sociales más divertidos del mercado. Con una treintena de temas y su variedad de géneros, la diversión esta asegurada. Eso sí, en compañía.

Jose Luis Parreño



desarrolla: epic games · **distribuidor:** microsoft · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+18

Las Crónicas de Riddick: Asalto a Dark Athena

Entre el refrito y la aventura

Tras haber arrasado con la crítica y el público en la precuela, Las Crónicas de Riddick vuelve a dar que hablar como franquicia, aunque esta vez no siempre para bien. El Furiano vuelve a meterse en problemas...

Las Crónicas de Riddick: Asalto a Dark Athena es un juego dividido. Por una parte es un refrito de un juego ya salido a la venta hace años, y por otra parte es un juego totalmente nuevo. Mientras que lo primero le resta enteros, lo segundo le salva la vida, manteniéndolo en un nivel de calidad aceptable, aunque sin sobresalir demasiado por encima de la media.

Refrito, no remake

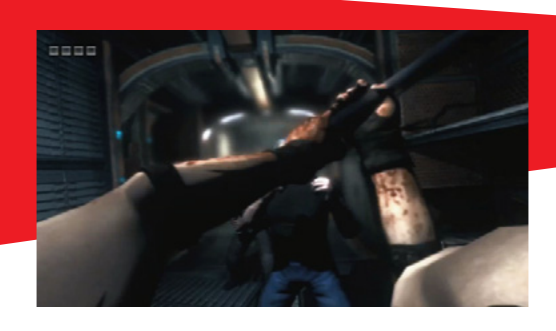
Una de las cosas que poco me explico al probar el juego que nos ocupa es el hecho de no haber aprovechado realmente las mejoras que se le han hecho al motor gráfico a la hora de ofrecer de nuevo La Fuga de Butcher's Bay. Como venía diciendo, Asalto a Dark Athena tiene una parte nueva y otra parte que no lo es tanto, en lo que venía a ser una nueva “oportunidad” para disfrutar del juego anterior, La Fuga de Butcher's Bay., en lo que venía a ser una puesta a punto del título para estar incluido junto a la nueva aventura y ofrecer a los jugadores noveles una pequeña retrospectiva acerca de lo que había ocurrido en el juego anterior.

El problema está en que las diferencias técnicas entre el nuevo capítulo y el viejo son evidentes, haciendo dudar acerca de si lo que se ha hecho con el viejo material ha sido crearlo de cero con el nuevo motor o simplemente remasterizarlo un poco para que no desentone de forma exagerada.

El paso del tiempo se nota en

PESE A LO QUE MUCHOS ESPERÁBAMOS, LA FUGA DE BUTCHER'S BAY NO ES UN REMAKE: ES UN REFRITO, SALVANDO LAS DISTANCIAS.





las texturas, en el modelado y las animaciones de los personajes, en los efectos de partículas...pero sin embargo, a nivel de jugabilidad el juego se mantiene intacto. Y es muy de agradecer, puesto que ambos capítulos son sensiblemente diferentes (en algunos casos, para mal, como comentaré más adelante) y variar está bien. Sobretodo ha sido un acierto el hecho de poder elegir qué capítulo jugar desde el principio, así no se obliga a los que hayan completado la anterior entrega a tener que volverla a jugar, o se puede jugar directamente a la nueva entrega sin más preámbulos si es eso lo que deseas.

Por muy nuevo que sea...

Volviendo al aspecto técnico, el nuevo episodio, Asalto a Dark Athena, no es nada del otro mundo por desgracia. Como dije en la preview, mientras que la entrega anterior sorprendió muchísimo en su día, la actual se queda en un mediocre lugar comparado con el resto de títulos actuales. No destaca en nada, y de hecho algunas animaciones y modelados demuestran que algo no se ha hecho bien.

Quizá es el motor gráfico, que no da la talla, o quizá simplemente es que a la hora de desarrollar el apartado gráfico no se ha trabajado lo suficiente, pero lo cierto es que Asalto a Dark Athena podría confundirse con un juego de hace año y medio, o dos años con mucha facilidad. Además, la optimización del juego para compatibles es un poco brusca, debido a que para lo que ofrece gráficamente el rendimiento podría dar bastante más de sí.

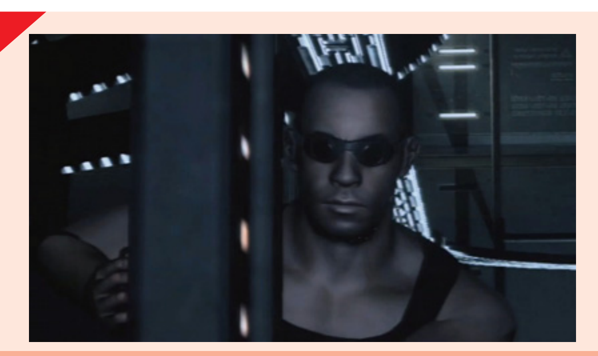
En consolas el rendimiento es bastante aceptable, sin querer entrar en polémicas PlayStation 3 vs. Xbox360, aunque como también dije en la preview, decepciona ver ese resultado en esta generación: por momentos nos parecerá estar jugando a un Doom 3 dopado.

El sonido cumple, si bien no destaca demasiado, ambienta bien las situaciones, y el doblaje en inglés (a falta de castellano) es bastante bueno, con Vin Diesel poniéndole la voz en versión origi-

La Bahía del Carnicero

Las Crónicas de Riddick: La Fuga de Butcher's Bay era un gran título. Salió a la luz en 2004, y fue toda una revolución por su impresionante apartado gráfico, haciendo gala de una iluminación soberbia y demostrando que Xbox podía mover verdaderas bestias a nivel técnico, pasándole la mano por la cara en su momento a la competencia.

Starbreeze ganó el reconocimiento que se merecía y tras eso, empezó a desarrollar la adaptación del cómic The Darkness para la siguiente generación, heredando características de La Fuga de Butcher's Bay, destacando sobre todo el uso de la iluminación.



EL TÍTULO PODRÍA CONFUNDIRSE CON ALGUNO DE HACE UN AÑO Y MEDIO, O DOS AÑOS, CON FACILIDAD.



nal a su personaje, como debe de ser.

...tampoco todo es malo

Pese a que técnicamente el juego puede decepcionar, sobretodo tras lo que vimos en la entrega anterior en su día, el juego tiene sus méritos y por supuesto hay que mencionarlos. La ambientación de ambos juegos es excelente, con unos contrastes y una paleta de colores que, aunque seguramente no gustará a todo el mundo, se hacen bastante originales y fomentan la inmersión si se tiene en cuenta la particularidad visual del protagonista. Las armas, los objetos y los escenarios están muy bien ambientados también, aunque en La Fuga de Butcher's Bay destacan muchísimo más estos últimos porque están mucho mejor resueltos: el desarrollo se hace más natural y menos lineal que en Asalto a Dark Athena.

Y es que eso es el gran punto negativo del juego. El nuevo capítulo a nivel de jugabilidad es sensiblemente inferior al que debería ser realmente peor: el refrito. Butcher's Bay es más original, más fiel al universo Riddick, con situaciones más naturales al personaje y un desarrollo que fomenta muchísimo más la inmersión. Porque, para desgracia de todos a los que nos gusta el personaje y buscábamos en el videojuego algo diferente a un shooter convencional, Asalto a Dark Athena se desvía muy pocas veces del planteamiento de mata-mata, haciéndose lineal, previsible, y en resumen, por momentos se vuelve en un FPS del montón.

Y es que eso es un despropósito. Un juego que está dividido en dos partes,

EXPANDIENDO EL UNIVERSO RIDDICK A GOLPE DE PRECUELAS. PERO, ¿QUÉ NARICES ES EL 'UNIVERSO RIDDICK'?

El personaje de Richard Riddick nació en "Pitch Black", una película de acción con ligeros toques de terror que cuenta la historia de un grupo de personas que viaja en una nave que aterriza forzosamente en un planeta desconocido, en el que habitan criaturas no muy amigables, y por si fuera poco, el preso que mantienen en la nave, Riddick, ha desaparecido.

Posteriormente a eso, vino Las Crónicas de Riddick, una película basada más en el personaje del Furiano y sus riffirafes con el resto de razas que pueblan el Universo.

La Fuga de Butcher's Bay y Asalto a Dark Athena relatan lo que ocurrió desde que Riddick es capturado hasta los eventos de Pitch Black, dando a conocer un poquito el pasado de tan curioso personaje.

con una técnicamente inferior pero superior en jugabilidad, y otra técnicamente mediocre, pero salvable, y con bastantes lagunas a nivel jugable. ¿En qué estaban pensando los señores de Starbreeze a la hora de desarrollar Asalto a Dark Athena? No me malinterpretéis, este no es el peor juego del año. Butcher's Bay, pese a que se le nota el paso de los años es un gran juego, es la precuela: técnicamente el juego podía haber dado mucho, mucho más de sí, además de sufrir ciertos altibajos en el desarrollo de la historia, con puntos que son propios de Las Crónicas de Riddick y puntos que son propios de un FPS simplón del montón. Te puedes contentar con el impresionante modo historia de La Fuga de Butcher's Bay, pero es ciertamente feo que un refrito se



LA AMBIENTACIÓN ES MUY BUENA, LÁSTIMA DE QUE EL APARTADO TÉCNICO A VECES NO COMPENSE.

una excelente oportunidad para disfrutar de uno de los grandes videojuegos de lo que llevamos de siglo sin tener que desempolvar la consola del armario o sin tener que ponerse a buscar por ahí la versión para compatibles, y Asalto a Dark Athena es un juego que está ligeramente por encima de la media al disponer de una ambientación muy buena y ser un juego divertido, original, pero que por desgracia no le llega a la suela a la anterior entrega y como todos sabemos, las comparaciones son odiosas. Eso sí, tampoco hay que achacarle todos los fallos del juego a una cruel comparación con lleve el gato al agua en vez de un título que debería ser propio de 2009.

En cuanto a duración, sólo puedo decir cosas buenas, porque entre ambas campañas puedes superar las 30 horas si te lo tomas con calma, y mínimo rozarás las 20. En cuanto al modo multijugador, no hay nada especial que comentar, está bien resuelto, pero no es más que otro modo multijugador metido con calzador y que morirá a los pocos meses de haber salido el juego a la venta. En fin, el juego merece la pena, pero es una lástima. Apuntaba muy alto.

Conclusiones:

Aunque el sentimiento inicial al probar el juego es decepción, no es un mal título. Es entretenido, tiene su propia identidad y son dos títulos al precio de uno.

Alternativas:

Debido a la mezcla entre acción y sigilo del título, las alternativas más válidas que se me ocurren son FarCry y Crysis. En cuanto a ambientación, puedes probar con Doom III.

Positivo:

- *La ambientación es buena.*
- *Dos títulos a precio de uno.*

Negativo:

- *Técnicamente no sorprende.*
- *Asalto a Dark Athena se hace tristemente bastante lineal y previsible.*

TEXTO: SERGIO ARAGÓN

gráficos	75
sonido	80
jugabilidad	80
duración	90
total	**70**

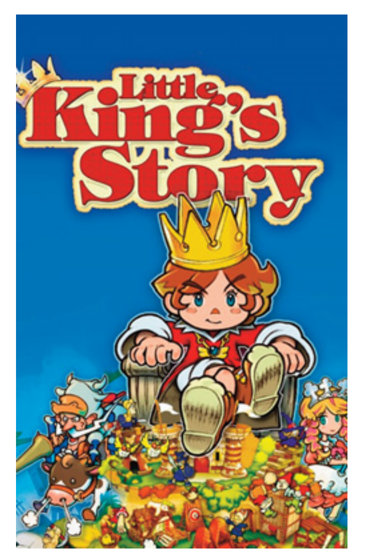


desarrolla: cing · **distribuidor:** rising star games · **género:** estrategia · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+7

LITTLE KING´S STORY

¿Quien ha dicho que la estrategia es aburrida?

Cing nos ofrece un gran juego de estrategia mezclada con otros géneros y lleno de buen humor y mejor hacer, un título que ningún usuario de Wii debería dejar de probar



Cuando estaba a punto de perder la fe en la consola de Nintendo -más bien en el trabajo de los desarrolladores para ella - e incluso me estaba planteando su venta, llega a Wii un soplo de aire fresco en forma de juego.

Y llega sin revuelo (hype), sin campaña publicitaria, sin hacer ruido y con una portada y unas imágenes ingame que engañan y puede hacer pensar que se trata de otro juego infantil de Wii.

Little King´s Story llega repleto de jugabilidad, de talento, de humor, de buenas ideas y sobre todo de muy buen hacer en todos los aspectos que convierten un juego en algo más, en un título que queda en la memoria de los que lo han jugado con el paso del tiempo, en un posible artículo retro de GTM dentro de muchos años.

La historia no puede ser más sencilla y típica, un niño sale de

No se necesitan gráficos HD con millones de polígonos y trabajadísimas texturas reales para lograr hacer un gran juego.





casa persiguiendo unas ratas y casualmente encuentra una corona, se la pone y se convierte en rey de un extraño y divertido país. Desde ese momento el futuro de todos los curiosos habitantes del reino depende de él (nosotros).

Debemos gobernar nuestro territorio tomando todas las decisiones y asignando a cada uno de los gandules -que así se llaman los habitantes hasta que les asignamos un oficio- los trabajos a realizar, se trata por tanto de un juego que podríamos catalogar como de estrategia aunque incluye aspectos de otros géneros.

La dinámica de juego de Little King´s Story es muy intuitiva y la curva de aprendizaje está totalmente adaptada a todo tipo de jugadores. Los divertidos y magníficos tutoriales que incluye ayudan a ello.

Comenzaremos con un reino muy pequeño, debemos ir explorando el territorio para ampliarlo y sobre él edificar nuevos edificios con distintas funciones cada uno de ellos así como asignar oficios y actividades a los ciudadanos del reino. Una vez explorado un nuevo territorio tendremos que vencer a su rey para conquistarlo.

Es de destacar que cada uno de los ciudadanos tiene un nombre (Obama, Aznarín, ...) y personalidad diferente, no son meras unidades como en otros juegos de estrategia e irán mejorando sus habilidades y siendo capaces de realizar nuevas acciones con la experiencia en cada uno de los oficios que se les puede asignar. Cuando alguno de ellos muere no vuelve a aparecer en el juego además de celebrarse un divertido funeral por el compañero caído.

Los reyes de los otros reinos son también muy curiosos y divertidos, van desde un sapo gigante

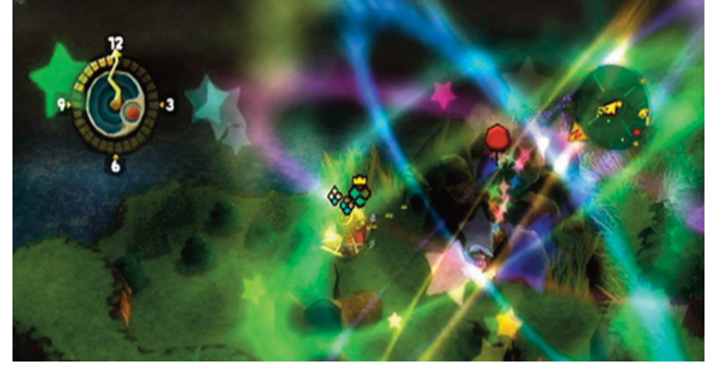


Cing es una desarrolladora independiente que puede no que tenga mucho nombre, pero ha realizado magníficos juegos como Another Code o Hotel Dusk para DS. Actualmente están trabajando en el Another Code para Wii.









cabreado, al espíritu de una vaca muerta, para vencer a cada uno de ellos hay que pasar una prueba diferente y una vez conseguida añadiremos su territorio a nuestro reino y disfrutaremos de una gran fiesta con nuestros nuevos súbditos.

Los gráficos son infantiles -lo cual puede echar a ciertos jugadores hacía atrás- pero detallados, coloridos y graciosos como en pocos juegos de la Wii, las animaciones son muy divertidas; aunque el factor tiempo es fundamental en muchas fases del juego, en muchas ocasiones no harás nada con tu personaje solo para ver como actúan el resto de ciudadanos mientras esperan tus ordenes.

El sonido es otro aspecto a destacar del juego, la banda sonora es sencillamente magnífica, el encargado de la misma ha sido el gran Yoko Shimomura, responsable de entre otras de las melodías de los Kingdom Hearts. En esta ocasión ha tirado de repertorio clásico pero con unos arreglos y giros que encajan la música totalmente con el resto del juego y lo adaptan en todo momento a lo que está sucediendo en la pantalla. Los habitantes de nuestro reino no hablan, emiten unos graciosos sonidos que permiten conocer en todo momento su estado e incluso reconocerlos ya que no son iguales para todos ellos.

El control se realiza de un modo clásico, es decir, utilizaremos el analógico del nunchuk para mover a nuestro personaje y los distintos botones de los dos mandos para realizar diferentes acciones, no se utiliza para nada el sensor de movimiento del wiimote. Este tipo de control extraña al principio ya que se puede pensar en haber utilizado un sistema



de puntero con el wiimote haciendo de ratón adaptando el típico control de estos juegos para PC al estilo del Pikmin. Una vez que te acostumbras, el control se muestra muy eficiente permitiendo controlar todo el juego de un modo muy sencillo.

Por temática, buen gusto y sentido del humor recuerda a "El Principito" de Antoine de Saint-Exupéry

La duración del juego depende mucho del tipo de estrategia que utilicemos para ampliar nuestro reino, si eres de los que busca un ataque sorpresa con la logística justa, el número de horas será muy inferior a si eres de los que prefiere asegurar las zonas, generar recursos y alistar un gran número de gandules y una vez entonces comenzar la expansión de tu reino. De una forma u otra la duración de este Little King´s Story es más que suficiente y es sin duda uno de los juegos más largos en el catálogo de la Wii.

No podemos terminar el análisis sin comentar la excelente localización del título a nuestro país y cultura, no se han limitado a traducir los textos y mensajes sino que se han generado nuevos chistes y bromas que seguro no están en ninguna otra edición, resulta desternillante cuando uno de tus gandules te responde con alguna expresión del mismísimo Chiquito de la Calzada o de algunos otros humoristas tipo "La cagaste Burt Lancaster".



Conclusiones:

Un título indispensable en el catálogo de la Wii, si te gusta la estrategia te encantará, si no te gusta también. Talento, buen gusto, jugabilidad, coloridos gráficos, una gran banda sonora, humor, ...

Alternativas:

Lo más parecido puede ser Pikmin pero Little King´s Story le supera por posibilidades, desarrollo y aspectos técnicos.

Positivo:

- Una banda sonora que se convertirá en un clásico de los videojuegos.
- Un ejemplo a seguir en cuanto a localización a nuestro idioma y cultura.

Negativo:

- Lo he terminado, ¿y ahora qué?
- ¿Un control mediante puntero?

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	90
sonido	98
jugabilidad	98
duración	96
total	**92**



desarrolla: epic games · **distribuidor:** microsoft · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+18

THE WHEELMAN

Clichés *a la sandbox*.

Tras tres añitos en el horno, por fin llega The Wheelman, una aventura de acción protagonizada por el doble virtual de Vin Diesel, que en su papel habitual de chico malo intentará hacernos pasar un buen rato.

Desde que supe del desarrollo de The Wheelman, lo primero que me vino a la cabeza es si Barcelona sería una buena ubicación para un título de este tipo.

En los juegos sandbox tipo GTA nos hemos encontrado con localizaciones de todo tipo, réplicas de San Francisco, Las Vegas, Nueva York...ciudades emblemáticas y a su vez, enormes.

¿Qué pasaría con un título así ambientado en Barcelona, una ciudad que, pese a no ser pequeña, lo es sensiblemente más que todas las mencionadas?

Además, está el hecho de que cuando se ambienta un juego en una réplica de una ciudad conocida por ciertos clichés, es desgraciadamente inevitable que dichos clichés salgan a la luz de la forma más vergonzosa posible para todos aquellos que nos topamos con ellos día tras día.

Y en The Wheelman no se han molestado ni en disimularlos.

Los clichés son sólo la punta del iceberg. The Wheelman es un título solvente, pero mediocre

Desde el proceso de instalación (en la versión PC, al menos) disfrutaremos de una canción con tintes flamencos, y una vez ya metidos en harina los clichés van a sucederse uno tras otro de forma más bruta y surrealista.

Desde un peatón que habla de las ganas que tiene de que haya un papa catalán, hasta uno que desmerece al periódico Marca en favor de Mundo Deportivo.

Y eso son sólo dos ejemplos.

Mediocre, sin más

Los clichés son por desgracia sólo la punta del iceberg. The Wheelman es un título que pese a ser solvente y no estar mal del todo, es mediocre, no tiene nada



destacable que te haga pensar en él una vez lo hayas acabado o te hayas cansado de él.

Con títulos como GTA San Andreas ahí fuera, un título que poco o nada innova como The Wheelman y que encima tiene como único atractivo destacable el hecho de disfrutar de una recreación irregular de Barcelona, con sus edificios emblemáticos recreados, pero con sus texturas deprimentes, con sus efectos de partículas ridículos o la gran diferencia de calidad entre los modelados de los personajes principales y secundarios (y cuando digo GRAN, es GRAN) poco tiene que hacer.

Y es que no es en el apartado técnico únicamente donde el juego falla. En cuanto a argumento el juego es incoherente y muchas veces estarás realizando una misión que en teoría forma parte de la trama pero que realmente no tiene relación lógica con ésta.

A parte, muchas veces tienes la sensación de que estás jugando a un juego de acción en tercera persona en vez de a un juego de planteamiento sandbox debido a la poca libertad real que se tiene a la conducir, sin apenas alicientes.

Si a eso le sumas el hecho de que Barcelona en el juego parece una ciudad inerte, The Wheelman no es que merezca **demasiado** la pena.

Pero eh, no es el peor juego del mundo. El doblaje es bueno, es un juego entretenido pese a los múltiples fallos y en fin, si eres fan de Vin Diesel pues ya tienes un motivo para hincarle el diente.



Conclusiones:

The Wheelman es un título irregular. Pese a que en general el nivel del juego es aceptable, hace aguas en muchos campos y al final te das cuenta de que podrías estar jugando a algo mucho mejor, como GTA IV.

Alternativas:

A día de hoy hay montones de alternativas gracias a la proliferación del género. Desde el reciente Saints Row 2 hasta Driv3r, cualquier alternativa es válida.

Positivo:

- Se deja jugar si le echas ganas.
- Técnicamente no es malo del todo

Negativo:

- Clichés por doquier.
- No destaca en nada.

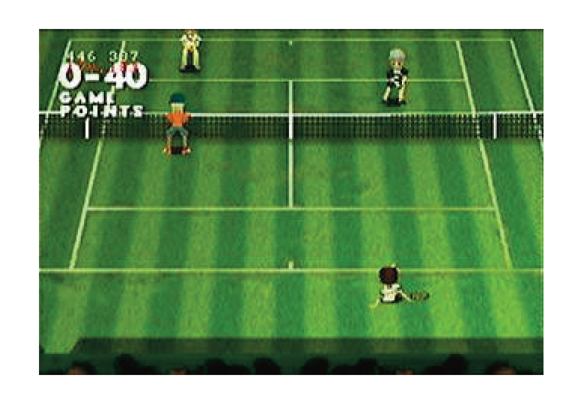
TEXTO: SERGIO ARAGÓN

gráficos	75
sonido	80
jugabilidad	65
duración	70
total	**65**



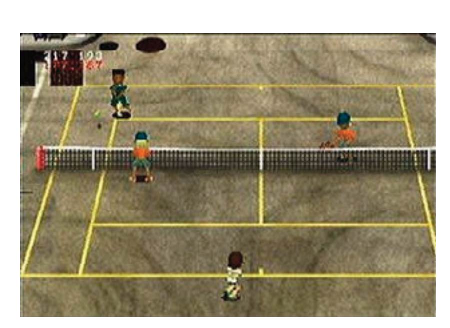
Anna Kournikova Smash Court Tennis





FICHA TÉCNICA Año: 1999 - Plataforma: PSX - Género: Tenis

"Los personajes más alocados, se dan cita en uno de los mejores juegos de Tenis de PSX."



Corría el año 99, por aquellos años estaba muy de moda Kournikova, así que se contó con su imagen para el juego Smash Court Tennis, una vez que te ponías a jugar veías a jugadores "Superdeformed" en 3D , esto podía hacerte rechazar el juego , pero en cuánto jugabas unos puntos te dabas cuenta de que esos gráficos simplones escondían un grandioso juego de tenis , podías realizar boleas , hacer dejadas , mates espectaculares e incluso tiros especiales con fuego..

Cuándo accedíamos al menú nos encontrábamos con una gran variedad de modos de juego , podías jugar torneos , Gran Slams , entrenar , jugar a minijuegos con los que podías desbloquear cosas ocultas, e inclusive podías jugar partidos de dobles con el Multitap lo que lo hacía muy atractivo ...

Teníamos a nuestra disposición una gran cantidad de tenistas seleccionables , una vez que nos pasábamos torneos o Gran Slams íbamos desbloqueando personajes de otros juegos de namco cómo por ejemplo "Heiachi" o "Pacman"

Resaltar también la variedad de pistas del juego que le daban un toque surrealista al juego , pues podíamos jugar en un parque de atracciones mientras pasaba por detrás nuestra un vagón de la montaña Rusa repleto de gente chillando o jugar en un Acuario mientras pasaba por debajo de nuestros pies un Tiburón por citar algunos.

Un punto a su favor

Un gran aspecto a su favor eran las grandes dosis de humor que desprendía el juego , por ejemplo la pelota podía golpearnos en las "Bolas" y nuestro jugador caer al suelo retorciéndose de dolor o golpearnos en la cabeza y caer desplomados ...

Uno de los aspectos que hacen que lo recuerde con mucho cariño es su melancólica BSO, complemento perfecto de su especial estética, con este juego uno se da cuenta de que no hacen falta gráficos de infarto para emocionar a cualquier jugón que se precie... Que Recuerdos!!! JUEGAZO!!!

TEXTO: salvador valera

Fighting Force





FICHA TÉCNICA Año: 1997 - Plataforma: PSX - Género: beat´em up

Los beat´em up se pasan a las 3D. Fighting Force fue un pionero que pasó sin pena ni gloria por los circuitos de psx.

Allá por el 97, Core_Design lanzó al mercado el considerado primer beat´em up en 3D para PSX , el juego en cuestión era en 3D , y copiaba elementos de juegos de culto ya conocidos , como el grandioso "Final Fight" , la verdad es que era una delicia poder escoger entre 4 personajes (Hawk Manson , Mace Daniels , Ben "Smasher" Jackson , y Alana McKendricks) , y empezar a darles pal pelo a los diferentes macarras que iban apareciendo , ya fuera a base de puñetazos , patadas o simplemente utilizando los múltiples objetos del escenario : armas de fuego, sillas, equipajes, maletas, botellas, llantas , extintores, una barra de hierro, un bate, una pistola, un bazoka, etc ... (Se podía romper cualquier objeto del escenario), todo valía para defendernos de la escoria que iba apareciendo , pues los enemigos tenían una decente IA , y te podían quitar las armas ... , además cuando morían dejaban objetos de gran utilidad (dinero , salud



Las diferentes características de los personajes aportaban la variedad necesaria para este tipo de juegos. Variedad que se tornaba mucho mas divertida en las partidas multijugador.

etc.)
Cada uno de los personajes tenía diferentes estilos de lucha, además de que podían realizar todo tipo de combos y ataques especiales, pero no eran invencibles por lo que en el caso de resultar herido, podíamos recuperar salud golpeando maquinas de bebidas.
Resaltar también que los escenarios del juego era variadísimos, y además no eran del todo lineales, pues en determinados momentos podíamos elegir entre varios caminos a seguir...
Pero sin duda alguna, cuando realmente se disfrutaba el juego, era jugando a 2 players, lo cierto es que podías pasarte horas y horas pegado al TV jugando con un colega.

Quizás la única pega del juego era su escasa duración, por lo que en una sola tarde te lo podías pasar..., pero bueno que esto no empañaba para nada el resto, ya que siempre podías volver a rejugarlo...

Como curiosidad, citar que estaba anunciada una versión para Sega Saturn e incluso hubo un disco de demostración, repartido a varias publicaciones, pero finalmente el proyecto se canceló. Además también hubo una versión para N64 , y tuvo una secuela en PSX y DC pero esa ya es otra historia ...

En definitiva, nos encontramos ante un juego muy entretenido, que pasó sin pena ni gloria..., y es una pena, pues tenía ese estilo propio que pocos juegos tienen.



Los gráficos en 3D que mostraba en 1997 Fighting Force eran absolutamente innovadores, atrás quedaban mitos como Final Fight o Street of Rage.



Las armas hacían mas fácil el combate contra múltiples enemigos, pero cuidado, ellos también podían empuñar armas.

TEXTO: Javier Valera



NEO GEO: LA POTENCIA TIENE PRECIO



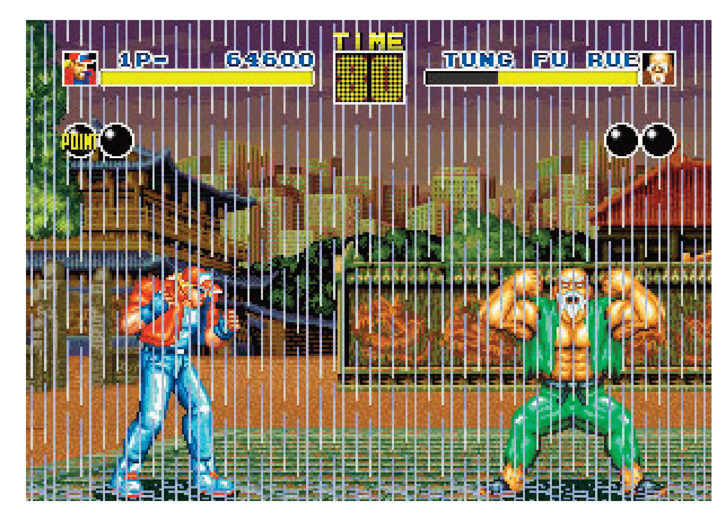


El sueño de un adolescente

Ciertas consolas pasadas tienen un cierto halo que las recubre, un halo de gloria, elitismo y exclusividad. Dentro de estas consolas, Neo Geo debe ocupar el primer puesto por derecho propio, una videoconsola que, como veremos en principio, no se planeaba su lanzamiento, llego casi a alcanzar la friolera de 15 años vida siempre marcando un camino a seguir.

La empresa responsable de este sueño es SNK, fundada en Osaka en 1978 por el también japonés Eikichi Kawasaki, principalmente la empresa se dedica al desarrollo de juegos para los salones recreativos, muy de moda en aquellos tiempos. Su primer juego fue Ozuma Wars en 1979. El buen hacer de Snk en los salones recreativos tuvo su temprano reconocimiento, se creó una sucursal en los Estados Unidos y los grandes juegos seguían llegando, uno de los mas famosos fue Ikary warriors, el juego mas famoso de la compañía antes de la llegada del sistema MVS.

El resurgir de la Nes tras gran ¨crack¨, de los videojuegos en 1984, hizo que la compañía portara muchas de sus obras como el ya citado Ikary Warriors al sistema de Nintendo o que se crearan juegos exclusivos para ella, como Baseball stars. Aunque dentro de Snk se creía que su futuro debía ir por otro sitio y algo parecido ocurrió. A mediados de los 80 todas las maquinas recreativa estaban hechas solo para albergar un único juego la, es decir que



no se podía cambiar el juego de la maquina sin desarmarla, esta situación unida al complejo sistema operativo que llevaban hacían del sistema recreativo algo demasiado arcaico y poco flexible.

La respuesta de SNK fue fácil, crear una placa base, con la característica de que en ella se pudiesen intercambiar diferentes cartuchos, la idea era similar a que dentro de cada maquina recreativa hubiese una videoconsola, por muy potente que fuese, y que se cambiasen los cartuchos, así con una sola maquina con este sistema se podría acceder a un catalogo amplísimo simplemente intercambiando el cartucho situado dentro de la maquina recreativa. El sistema fue bautizado como MVS (multi video system) y fue un completo éxito de aceptación, no solo por el fácil modo de cambiar los juegos, o porque había placas con hasta seis ranura para otros tatos juegos sino también por la excepcional capacidad grafica de la placa y por una razón mas practica: la placa tenia una ventana de opciones para variar la dificultad del juego, el tiempo por partida, la cantidad de monedas que se debían insertar para comenzar a jugar, etc., así se podía configurar el juego completamente.



Estaba claro que el sistema había sido un éxito rotundo y todo el mundo pedía una consola domestica con las mismas prestaciones que el sistema MVS, el reto para SNK consistía en meter la prodigiosa placa dentro de una consola y que el precio no se disparase.

Cifras como la paleta de colores, el numero de sprites que se mostraban simultáneamente en pantalla eran inalcanzables para ningún sistema domestico, estaba claro que ningún sistema se podían comparar a la consola de SNK, pero ¿Cual seria el precio a pagar por poder disfrutar de tanta potencia? Evidentemente caro, muy caro. En sus inicios la consola se podía adquirir desde aproximadamente 65 000 pesetas sin ningún juego, aunque había diversas tienda lanzaron packs con dos o mas juegos en los que el precio llegaba fácilmente a las 130 000 pesetas. Por si el desembolso inicial pareciese poca cosa, el precio de los juego era, en comparación, todavía mas caro que el de la consola, ya que podían superar fácilmente las 50 000 pesetas.

Uno de los grandes puntos a favor del sistema, era que la conversiones de la recreativa a la consola, se podían conseguir en un periodo de tiempo muy pe-





queño, además al ser en esencia la misma placa, la calidad de los juegos eran idénticas a lo que se podía jugar en el salón arcade del momento.

Los enormes cartuchos que usaba la consola era una de sus señas de identidad, en un principio se creía que el topo máximo en cuanto a capacidad era 330 megas, aunque esto solo era un limite teórico, pronto se comprobó que se podía llegar y superar esta cifra llegando hasta la nada despreciable cifra de 716 megas del cartucho King of Fighter 2003.

El resultado de todo esto fue que SNK creo la consola mas potente y mas elitista jamás creada, su numero de ventas no fue ni mucho menos elevado si lo comparamos con otras consolas, pero Snk tenia una legión de fieles seguidores detrás suya, en gran parte por el prestigio ganado por la compañía japonesa en los salones recreativos. Tal era su potencia que numerosas revistas del sector apodaron a la consola ¨la bestia negra¨ o el ¨Rolls Royce de las consolas¨.

En un principio la idea de Snk era que la mayor parte de los ingreso que podía sacar de la maquina era alquilando la consola a hoteles para el disfrute de sus alojados, pero la pronta aceptación del sistema hizo que rápidamente se sacase al mercado de ventas como cualquier otra en el año 1991, el primer juego en ser lanzado en formato cartucho fue Nam 1975.

Aunque en esta primera fase no se pudo ver el potencial total de la consola en cuanto a capacidades graficas, si se empezaron a ver juegos técnicamente esplendidos, además de servir para crear las franquicias que años después alcanzaran todo su esplendor con sus siguientes continuaciones.

Juegos lanzado en 1991 como Blue Journey, Trash rally, Spy hunter, Ciber lip, King of Monster o el notable Sengoku eran buenos juegos, pero no justificaban el desembolso del coste de la consola, estaba claro que Neo geo necesitaba un juego estrella que dirigiese a la compañía a lo mas alto, tanto en recreativas como en la consola domestica, Fatal Fury nació con la difícil responsabilidad de rivalizar con nada menos que Street fighter 2 cuando este alcanzaba cotas de popularidad cercanas a lo enfermizo

Fatal fury empezó una casi interminable lista de juegos de lucha, donde Snk se especializo hasta prácticamente llegar a la perfección. El cartucho de 55 megas nos presento por primera vez a los hermanos Bogart (Terry y Andy) y a Joe Higashi, los tres como únicos luchadores disponibles en el modo historia. La saga ya presentó una de sus grandes novedades, la posibilidad de que la lucha se disputase en varios planos, pudiendo así rodear al contrincante, haciendo la lucha mas estratégica. El juego fue un completo éxito, Fatal Fury se convirtió en la punta de lanza de la compañía y Terry Bogart en el personaje con mas carisma dentro de Snk, a partir de aquí, la leyenda de Neo geo, como la consola con mas y mejores juegos de lucha no haría mas que aumentar.

1992 traería consigo el lanzamiento del primer capitulo de otras dos sagas, también de lucha, que haría historia en Snk, el primero Art of fighting, el primer juego en superar la cifra de 100 megas, un arcade que traería un nivel técnico brutal, un sistema de zoom que luego seria muy usado en este tipo de juegos, y una segunda barra de energía. Art of fighting ya era un buen ejemplo de lo que la maquina podía dar a nivel técnico solo un año después de su lanzamiento, el juego era impensable en cualquier otra plataforma domestica existente. La segunda saga de lucha que vio la





luz ese mismo año fue World heroes, que aunque siempre quedo en segundo plano frente a las otra grandes franquicias de Snk, mantuvo un nivel mas que aceptable, en su primera aparición mostró un control bastante novedoso y el sistema de combate ¨deathmach¨ hizo que el juego cobrase rápidamente una buena reputación en los salones recreativos.

Otros títulos que Snk lanzo ese mismo año y que no podemos dejar de citar son el divertido Soccer brawl un juego de futbol futurístico donde todo esta permitido, la segunda parte de King of monster o el Shooter Viewpoint un matamarcianos difícil donde los haya.

Si 1992 fue un buen año, 1993 fue mejor todavía, Fatal fury llego a principios y a finales de año, con 2 juegos: Fatal Fury 2 y Fatal Fury Special, elevando aun mas el listón de calidad de la consola, en ambos juegos se corregía el principal defecto de la primera parte, el solo poder elegir a 3 personaje, llegando a la nada despreciable cifra de quince en Fatal fury special. Además se aumentaría todas las virtudes desde las graficas, hasta los nuevos movimientos. Entre los personajes que aparecieron en Fatal fury 2, esta Mai Shiranui, una de los modelos femeninos mas admirados, no solo dentro de Snk sino en la historia de los videojuegos.



También llegaron las secuelas de Sengoku y la de World heroes, recibiendo este ultimo un lavado de cara en el aspecto grafico, un aumento en la plantilla de luchadores y un aumento de la velocidad de juego, todo ello hizo que la saga ganase muchos enteros.

Pero no solo de continuaciones vivía Neo geo en 1993, ya que dos nuevas sagas nacieron, la primera fue Samurai shodown un nuevo juego de lucha, en el que la principal novedad era la lucha con armas blancas e incluso con animales que acompañaban a nuestro contrincante, su altísima dificultad y un aspecto grafico y sonoro brillante, gracias al uso del famoso zoom y al sonido cuando dos espadas chocaban, el juego paso a ser una de la sagas favoritas por los jugadores de Neo geo.

El otro gran lanzamiento de nuevas sagas en 1993, no fue de lucha, como se podía haber previsto, sino de futbol, Súper sidekicks fue la saga de futbol por excelencia en Neo geo, su control arcade, sus movimientos rápidos y espectaculares hicieron de la saga un valor seguro en la compañía japonesa. Otro juego que aunque no tuvo continuación, aunque su calidad fue tan alta como los grandes títulos de este año, fue 3



count bout, un juego de lucha libre, en el que destacaba el tamaño y el aspecto de los personajes, así como las espectaculares técnicas que usaban.

Todo estaba en marcha, Snk rivalizaba en el terreno arcade de tú a tú contra el que hacia un tiempo parecía imbatible Street fighter y en su sistema domestico, se contaba con un mercado que, aunque fuese pequeño en comparación con los números de compañías como Sega o Nintendo podían manejar, era lo suficientemente rentable como para poder sostener el sistema con únicamente sus propios juegos y el de unas pocas empresas colaboradoras. A partir de aquí, solo se podía pensar en cuantas maravillas seria capaz de ofrecernos la empresa japonesa.

Como cualquier consola de 16 bits, se puede decir que Neo geo no se prodigó en periféricos innecesarios, es mas, aparte del lógico mando solo pudimos disfrutar de uno: la tarjeta de memoria, algo tan común hoy en día puede parecer innecesario en aquellos tiempos, y mas viendo que casi todos los juegos eran de lucha, pero Snk quería que sus dos sistema (Aes y Mvs) fueran totalmente compatibles y funcionales, así que podíamos grabar la partida en el salón recreativo y continuarla en nuestra casa si



disponíamos del mismo cartucho, Neo geo fue la primera consola en usar tarjetas de memoria para grabar partidas.

Si se pretendía que el jugador se sintiese como si jugase en una recreativa, estaba claro que había que ponerle entre las manos algo que pareciese una recreativa, y el mando de control de Neo geo desde luego que lo parecía, de dimensiones enormes con una palanca similar a la de cualquier maquina arcade y cuatro botones grandes y dispuestos en línea, ya no había escusa para no poder sacar lo mejor de cada juego.

Si tuviésemos que elegir una año especial en cuanto a numero de lanzamiento para la consola de Snk, 1994 seria probablemente el año elegido, no solo por la calidad de los títulos lanzados sino por la calidad de todos ellos, no solo por la secuelas de calidad sino por los nuevos juegos que saltarían a escena, entre ellos King of fighter, un crossoever que juntaba a los mejores luchadores de las compañía hasta convertirse en la nueva bandera de la compañía, como ya hablaremos de él mas adelante.

Empezando por la secuelas, Art of fighting 2 llego ese mismo año, ampliando la velocidad del juego y la cantidad de personajes jugables, la saga dio un nuevo paso adelante. Pasos de gigante también dio Samurai shodown 2, si ya la primera parte era excelente, esta todavía fue mas allá, añadiendo nuevos personajes, mejores gráficos y nuevos movimientos que completaban las jugabilidad del cartucho, eso si, lo que se mantenía intacto era la elevada dificultad del juego.

World Heroes 2 jet, añadía algún retoque gráfico y algún luchador mas, no sin dar claro síntomas de que la saga había quedado estancada tras la segunda parte, mientras que Súper sidekicks 2 mostraba otra la vez el lado mas arcade del futbol. Con un acabado técnico de infarto y con interesantes novedades, como los disparos a puerta en primera persona.

Aerofighter 2 fue la secuela del primer juego de la franquicia que solo salio para recreativa, desarrollada por video system, el juego era un juego shoot em up de naves al mas puro estilo de los 80 con un apartado técnico como solo Neo geo podía darlo. La cantidad de enemigos, disparos y explosiones que el juego ponía en pantalla simultáneamente, era cuanto menos, reseñable.

En el terreno deportivo y junto al ya citado Súper sidekicks 2, se

lanzo Street hoop un juego de baloncesto 3 vs 3, con su un estilo callejero y su ajustadísima jugabilidad harían de las partidas a dobles una fuente de diversión casi inagotable. Además también se podría calificar de deportivo el, cuanto menos, curioso Windjammers, decimos curioso por que es difícil encasillar a ningún genero, podríamos decir que es una evolución del mítico Pong, en el que la pelota se sustituye por un disco o ¨fresbee¨ que son lanzados por dos forzudos contendientes, el objetivo: que el disco rebase al contrincante de turno y entre en su portería.

Dentro de los juegos de acción mezclados con plataformas, fueron muy gratas sorpresas Top hunter y Spin master, ambos en común un apartado técnico muy trabajado, en el que destacaban los escenarios recargados y coloristas y un desarrollo muy dinámico y lleno de acción.

Llegamos al punto de hablar de las nuevas franquicias de lucha, obviando el Kings of fighter, al que le daremos un apartado especial nos llego Karnov revenge, de la empresa Data East, en Japón llamado Fighter destiny juego famoso por ser denunciado por la empresa Capcom por plagio a su Street fighter.



Si 1994 no habíamos tenido ningún juego de Fatal fury, aunque vimos a los hermanos Bogart y compañía paseándose por King of fighter 94, 1995 nos los volvería a dejar por partida doble, primeramente con Fatal fury 3 y luego con Real bout fatal fury. El primero supondría un cambia en la estética de la saga, ya que se tomaría un estilo mucho mas anime (muy parecido al de la saga alpha de Street fighter por cierto) se añadiría un tercer plano de lucha, la posibilidad de lanzar al rival fuera del escenario y un planten de luchadores muy renovado. La subsaga Real bout toma un estilo grafico parecido al de Fatal fury 3 y vuelve a renovar otra vez la historia como el plantel de luchadores, así como también se presentan pequeños cambios en la jugabilidad.

Aparte del King of fighter anual, que se convertiría en una agradable tradición por parte de Snk, se recibiría la tercera paste de la saga Samurai shodown en la que la mayor novedad se baso en poder elegir el carácter de nuestro personaje, así al seleccionarlo se debía optar entre la versión buena o maligna del personaje, cambiando levemente el aspecto y habilidades del luchador.

Nuevos juegos de lucha sal-





drían este preciso año para el sistema Neo geo, Savage Reign y Double dragon, ambos aunque buenos juegos de lucha, no conseguirían mejorar nada de lo que anteriormente se había visto en la maquina de Snk. Por otro lado, Súper sidekick llegaría con su tercera versión, que no encontraría una evolución tan evidente como el anterior juego de futbol de la saga.

Para los amantes de los buenos juegos de naves, la llegada de la Aerofighter 3 fue una gran noticia, como también lo fue el juego Pulstar, que con un cierto parecido a R-type, con la calidad técnica que la maquina nos tenia acostumbrados y la dificultad típica del genero, es recordado como uno de los grandes juegos del genero de los 90.

Como antes ya hemos comentado, Snk pese a no poderse compara en potencial de ventas con compañía como Nintendo y Sega, tenia una fuerte demanda de sus productos, lo que unido a ser una empresa líder en el mundo de la recreativas le dejaban unos beneficios a tener en cuenta.

En 1994, la nueva generación que sucedería a las consolas de 16 bits estaba en camino, las grandes empresas del videojuego estaban preparadas, mas alguna que otra debutante dentro de hardware, como Sony y claro Snk no se quería quedar atrás. La idea era sencilla: si neo geo se había mostrado imbatible en el genero de lucha y mantenía una legión de fieles seguidores en los salones recreativos que no podían acceder a la consola debido a su alto precio de la misma, ¿por que no abrir el mercado hacia ellos? La respuesta solo podía ser una, abaratar el precio de los cartuchos.

Como la cuestión era matemáticamente imposible, debido al alto coste de fabricación de los mismos, la solución de editar los juegos en formato Cd parecía la única solución viable, en un principio se pensó en un accesorio para la propia Neo geo AES, llamado provisionalmente Neo geo Star, idea que fue totalmente rechazado a favor de hacer una consola totalmente autónoma, así nació la Neo geo Cd. Las razones de la de que se desechase la ampliación de Aes pueden tener algo que ver la poca fortuna que alcanzo el Mega Cd además de la tentación para Snk de vender como consola de ultima generación una tecnología que ya llevaba muchos años a sus espaldas.



La Neo geo Cd tenia exactamente las misma características que AES o Mvs, a excepción de algo mas de memoria RAM, sus ventajas eran claras, el Cd era un sistema con el que se podía almacenar un gran numero de datos, siendo barato de fabricar y fácil de reproducir.

Pero claro esta, llegaron los problemas, el primero fue el alto precio de la maquina, que rozaba las 80 000 pesetas (unos 540 euros) esto hacia que para los que ya tuviesen una Aes realmente no se sabia si era rentable comprar una nueva maquina a ese precio por muy baratos que fuesen los juegos. Además en comparación con las nuevas maquinas que salían por aquella época, la Neo geo Cd era inferior técnicamente de manera clara y rotunda, con lo que el alto desembolso se hacia arto complicado de justificar para aquellos que no estuviesen completamente seducidos por la estética y el catalogo de la compañía nipona.

Si bien esos problemas fueron importante, la baja velocidad del lectura del Cd que incorporaba la consola (x1) echó el resto, y es que en un sistema que presumía de tener los mejores juegos arcades el tener que esperar hasta un minuto entre combate y combate (e incluso entre round) era un lastre demasiado grande. Para solventar el problema se

lanzó la Neo geo Cdz con un lector mucho mas rápido, que solventaba en parte el problema, pero que ni mucho menos lo solucionaba del todo. Con la salida de Neo geo Cdz se volvía a repetir el dilema anterior, ¿Qué pasaba con los que ya tenían la consola Cd primitiva? ¿Debían hacer un nuevo desembolso para comprar el mismo hardware otra vez solo que con una mayor rapidez de lectura? Como se puede observar el problema era grave, Neo geo Cs salio al mercado herida de muerte no solo por sus competidoras, sino por los errores garrafales en su creación.

Los planes de futuro de Snk no se truncaron por el fracaso de Neo geo Cd, en 1998 se presento el nuevo sistema recreativo que se supone desbancaría al Mvs, su nombre era Hyper Neo geo 64, la nueva placa recreativa de 64 bits, estaba destinada al manejo de polígonos con total soltura como marcaban los nuevos arcades de lucha de la época.

Los nuevos juegos pese a tener un acabado grafico notable aunque inferior a lo mostrado por Namco o Sega en aquella época, no acabaron calando entre los jugadores de toda la vida de Snk, el sistema en año y medio quedo completamente abandonado sacando solo siete juego entre, ellos las sagas Fatal fury y Samurai shodown, y acallando los rumores de una posible consola casera con la misma placa que la recreativa. De nuevo Snk volvía a darse un sonoro batacazo.

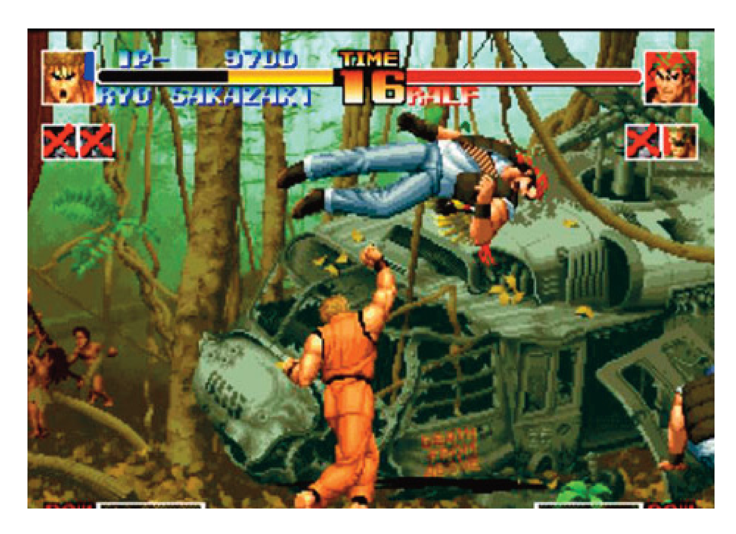
También en el año 1998 Snk hizo su ultimo intento de expandir su esfera de influencia dentro del mundo de los videojuegos, presento su nuevo sistema portátil.



La Neo geo Pocket, fue un sistema portátil de 16 bits que dejaba en pañales técnicamente a la competencia, con unas buenas ventas iniciales la mala fortuna se volvió a cebar con Snk, ya que a los pocos meses del lanzamiento de la consola, Nintendo saco al mercado su Game boy color, eclipsando por completo a la consola de Snk.

La solución a tomar por Snk, fue fácil e incluso previsible, en 1999 volvió a poner en venta una nueva versión de la consola con la pantalla completamente a color, aunque ya era demasiado tarde, la fiebre de Pokemon, el famoso juego de Nintendo se extendía por Japón y amenazaba con conquistar el mundo entero.

No se puede decir que Neo geo pocket fuese un fracaso, ya que alcanzó la nada despreciable cantidad de dos millones de maquinas vendidas en sus dos versiones, teniendo un catalogo de juego muy atractivo en el que in-





cluso Sega hizo una estupendo nuevo episodio de la saga Sonic.

Con este desfile de tropezones, la economía de la empresa cambio radicalmente, cancelando la fabricación del modelo de cartuchos en 1997 y atravesando diversos problemas económicos hasta entrar en bancarrota en 2001, siendo absorbida por la empresa Aruze, aunque eso y su posterior resurrección se tratarán en futuros reportajes.



Pese a la exclusividad de los juegos de Neo geo, la empresa japonesa tomo la decisión de hacer conversiones de sus sagas mas famosas a otras consolas como Súper Nintendo, Megadrive o incluso Game boy.

La mayoría de estas conversiones fueron realizada por la empresa Takara ya que en un principio Snk se negó a realizar ella misma las conversiones, así títulos como Fatal Fury, World heroes, Art of fighting o King of monster llegaron a otros sistemas. Mención aparte tienen los juegos para Game boy, que con un estilo ¨super deformer¨ alcanzaron cotas de calidad muy altas en catalogo de la portátil.

Con la salida de las maquinas de 32 bits, Snk cambio su política y realizo ella misma las conversiones porteando diversos juegos a maquinas como 3DO, Saturn o Playstation.

Ya es sabido que en esta época Snk no pasaba por sus mejores momentos, tras el fallido intento de Neo geo Cd y la decisión de deja de fabricar la consola de cartuchos, aun así la compañía continuo portando los juegos a esta ya que el numero de seguidores que demandaban nuevos cartuchos seguía siempre estable.

Sin duda el gran acontecimiento del año 1997, en cuanto a lanzamientos de juego para el sistema fue Metal Slug, un juego de disparos con toques de plataformas en el que encarnamos a un soldado que debe abatir a interminables ordas de enemigos. El desarrollo era muy parecido al de los clásicos del genero, como puede ser Contra o similares. La gran calidad grafica del juego, su variedad y calidad de escenarios y jefes finales y el humor negro que se percibía en cada detalle del juego le han hecho ser uno de los juegos mas valorados y cotizados del sistema.

Como cada año, las grandes sagas de lucha mostraron sus últimos episodios, el inevitable King of fighter 96 supuso una nueva reunión de los luchadores de Snk, mientras que Art of fighting 3 y Samurai Shodown 4 perfeccionaron mas su sistema de lucha. Mientras en Art of fighting 3 contaba con unos modelos de los luchadores y unas animaciones todavía mas mejoradas, aunque por otro lado se le criticó mucho la reducida plantilla de luchadores seleccionables, por su parte Samurai Shodown 4 amplio su catalogo de luchadores con alguna que otro conocido de la saga y se implemento por primera vez, el sistema de fatalities.

También llego la segunda parte de Savage reign, que vendría con el nombre de Kizuma encounter, aunque pasaría a la historia por otra cuestiones que por el juego en si como ya veremos mas adelante.

Fuera del genero de la lucha, como casi todos los años se nos



brindaron diversas joyas, como Súper sidekicks 4 o uno de los grandes clásicos deportivos de la consola, Neoturf masters, un juego de golf, en el que su técnica como jugablemente se rozaba la exquisitez, destacando los bellos y bien planificados recorridos de los hoyos.

1997 fue sin duda el año mas flojo en cuanto a numero de lanzamientos que había conocido la consola desde sus inicios, con solamente dos títulos destacables, Real bout fatal fury special, una versión levemente mejorada del primer Real bout y la ya previsible nueva entrega de King of fighter, esta vez con el lógico sobrenombre de 97.

Si bien el año 1997 fue el peor en cuanto a numero de títulos lanzados y aunque esta situación mejoraría algo en los dos años siguientes, poco a poco se podía observar que las nuevas consolas habían dejado a Neo geo casi fuera del mercado. En una época en la que cualquier juego que no estuviese desarrollado con un motor 3D (por muy arcaico y mal optimizado que se nos presentase) parecía no contar para el gran publico, parecia que el hueco de Neo geo era cada



vez mas pequeño.

1998 quizá fue el último gran año de Neo geo en cuanto a numero de grandes títulos lanzados, Snk jugo bien sus cartas y nos volvió a regalar unas nuevas entregas de sus clásicos juntos a alguna nueva licencia.

Metal slug fue el regreso mas aclamado, por la gran expectación que había creado la primera entrega, el juego no cambiaria radicalmente en nada (no le hacia falta la verdad), como grandes novedades estaba la posibilidad de convertirse en momia o en personaje obeso y algunas armas y potenciadores nuevos



Fatal fury llego con una nueva entrega de Real bout , aunque incluía algún escenario y personaje mas, la subsaga daba síntomas de estar totalmente agotada, pidiendo a gritos un nuevo giro en todos sus aspectos. King of Fighter no faltaría a la cita con su versión del 98 y Last blade haría su primera aparición, con una estética y temática muy similar a la de Samurai shodown, el juego nos brindo los niveles de calidad a los que neo geo nos tenia acostumbrados.

Blazing star completaba el genero de los Shoot em up de naves, con un juego frenético y adictivo mientras que en el terreno deportivo Súper sidekicks nos dejo su ultima versión, aunque esta vendría con el nombre



de Neo geo cup 98.

El año de 1999 estuvo claramente marcado por un titulo: Garou. Mark of the wolves, fue el ultimo titulo de la saga Fatal fury en Neo geo y dio la renovación necesaria a la saga, tanto en el aspecto grafico como en el planten de personajes, además de un aspecto grafico simplemente sublime, para muchos y junto con el Street fighter III, es el mejor juego de lucha 2d jamás creado.



Aparte de este enorme titulo, King of fighter 99 y la segunda parte de la saga Last blade volvieron a alegrar el panorama para los que buscaban nuevos juegos de lucha. Metal slug X fue una revisión de la segunda parte, en la que se incluyeron pequeñas mejoras pero si llegar a ser nada nuevo, sin duda una gran decepción para los que buscasen nuevos retos.

Con el cambio de milenio una característica estaba clara referente a la consola de cartucho de Snk, sus días de glorias habían pasado, si bien se sacarían títulos durante una cifra de años bastante respetable (cuatro años mas) prácticamente ya no habría ninguna nueva licencia y se limitarían a ser secuelas de unos cuantos títulos muy determinados. La penosa situación de la empresa que llevaría a presentar la bancarrota en el año 2001 y el posterior acuerdo con la empresa Aruze sepultarían para siempre una de las consolas con una carrera mas longeva en la todavía joven historia de los videojuegos.

El año 2000 solo dos juegos dignos de mención saldrían al mercado, Metal slug 3 que, esta vez si, nos encontrábamos con un juego completamente nuevo, en el que la mayor novedad estaba en la posibilidad de poder elegir diferentes caminos a la hora de finalizar la fase, además de la capacidad de transformarnos en guerrero zombi durante una de las fases del juego. Como cada año la saga King of fighter fue fiel a su cita, por séptima vez la saga nos volvía a sorprender, siendo el gran juego del año para los amantes de los juegos de lucha.

2001 tampoco fue un gran año en cuanto a novedades, la única sorpresa, aparte del esperado King of fighter 2001 fue Sengoku 3, que completaba la trilogía del beat em up lanzado casi en el lanzamiento del sistema..

Ya metidos en el año 2002 la saga Metal slug volvería a hacer aparición, esta vez con el cuarto de la franquicia (si exceptuamos el capitulo denominado X) , el juego que no fue desarrollado por Snk, sino por Mega Enterprise y Brezasoft, nos volvía a mostrar el ya sabido desarrollo, mientras se



añadían una arma nueva y la posibilidad de transformarnos en mono, por su parte la saga King of fighter saco su correspondiente versión anual.

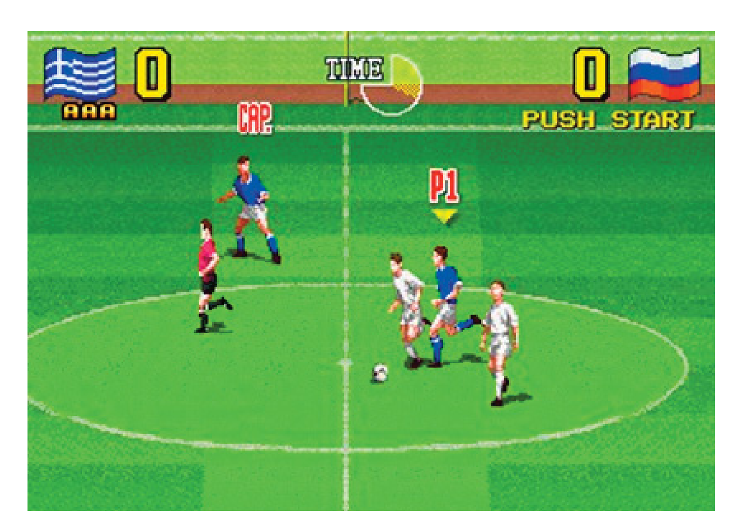
2003 se puede considerar como la traca final del sistema, Metal slug y Samurai shodown llegaron a su quinta secuela, mientras Metal slug las mayores novedades se encuadraban en poder manejar un nuevo robot y en poderse deslizar por el suelo Samurai shodown incluía algunas novedades (y quitaba algunas otras como los combos y los fatalities).

A la ya típica nueva edición King of fighter se suma una nueva sorpresa la de Snk vs Capcom: Chaos, un crossover en el que se mezcla luchadores de ambas compañías para crear un plantel de luchadores que solamente se podía soñar años atrás.

El ciclo de la Neo geo Aes se cerro en 2004 con el Samurai shodown 5 special, una pequeña conversión del quinto juego de la saga, en la que se retocan los gráficos y algunos parte de la jugabilidad, así la consola que supo estar al pie del cañón nada menos que 15 año se cerro su ciclo de vida, no significando esto que fuese a dejar de estar en boca de todos, ya que como veremos ahora, seria el objeto de culto por muchos de los coleccionistas de videojuegos.



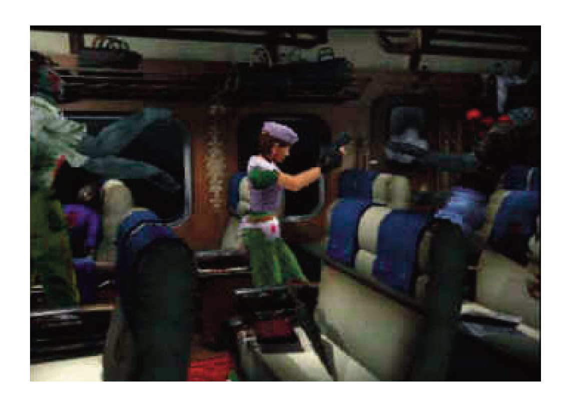
El sistema de Neo geo Aes debido a su relativa escasez y a su exclusividad se ha convertido en uno de los sistemas mas codiciados por los amantes de los videojuegos antiguos y retro, la dificultad de encontrar consolas con una numeración baja (todas las consolas Neo geo Aes tienen un código que corresponde a su número de fabricación, siendo lógicamente las primeras los números mas bajos) completas y en perfectas condiciones o algunos títulos en ciertas regiones una tarea que requiere de paciencia y de un desembolso de dinero, cuanto menos, importante.



Juegos de tirada corta o muy buscados pueden superar fácilmente los 500 euros, además juegos como el primer Metal slug pueden llegar a cotizarse a 2000 euros, aunque el juego mas caro es sin duda el Kizuma encounter en versión Europea, de la que solo se conocen cuatro copias, la ultima se vendió a la nada despreciable cantidad de 12 500 euros.

texto: SETIEN
cedido por
WWW.RETROWAVE.ES

Resident Evil Zero 64, cancelado





De Nintendo 64 a GameCube

Resident Evil Zero o Biohazard Zero,su nombre en Japón, era un juego previsto para salir originalmente en Nintendo 64 tras el éxito cosechado por Resident Evil 2 en dicha consola. El juego fué cancelado para el sistema y salió posteriormente ya en la sucesora de Nintendo 64 en la nueva generación, Gamecube, con importantes mejoras gráficas y técnicas.

El título tomaba prestado el avanzado algoritmo de compresión desarrollado en Resident Evil 2 que permitía introducir en un cartucho de 512Mbits (64MB) toda la información contenida en 2 CD-ROMs de los que constaba el juego en su versión Playstation, incluidas las cinemáticas FMV sin apenas pérdida de calidad. Todos los modos extra del juego también estaban incluidos añadiendo algunos nuevos. Lo más importante de todo es que el juego estaba en "alta resolución de la época" ya que usando el Expansión pack podía verse a 640x400 respecto a los 320x240 de la versión Playstation, lo que lo hace aún más meritorio. Sin embargo, es importante destacar que el juego a veces bajaba su resolución automáticamente en los momentos que había muchos enemigos en pantalla para posteriormente volverla a subir.

Resident Evil Zero hizo su primera aparición pública con una versión jugable en el Tokio Game Show 2000. Se cree que los desarrolladores prefirieron en un primer momento el formato





cartucho de Nintendo 64 ya que era más sencillo trabajar con el sistema de intercambio de objetos entre los personajes del juego y del entorno. (Recordemos que Resident Evil Zero era el primer Resident Evil en el que se jugaba con 2 personajes a la vez los cuales podían intercambiarse objetos y también dejarlos por el escenario para recogerlos más tarde). El formato cartucho representaba una ventaja tanto a la hora de programar como a la hora de las cargas ya que eran practicamente inexistentes respecto a las versiones en disco, esto explicaba por qué el juego no fué proyectado originalmente para otras consolas de la época que usaban discos ópticos como Playstation o Dreamcast.



Sin embargo, con la llegada de la nueva generación de consolas (Playstation 2 , Dreamcast, Gamecube etc..). El proyecto, para la ya veterana Nintendo 64, fué dejado de lado y se empezó su desarrollo para Gamecube (previa firma de exclusiva de Capcom con Nintendo). Debido a esto se tuvieron que diseñar nuevos algoritmos que hiciesen del proceso de intercambio de objetos un sistema fluido y sin cargas en el formato MiniDVD de Gamecube. Gracias a esto, sus gráficos y apartado técnico dieron un salto espectacular respeto al proyecto de Nintendo 64.



En contraste con otros prototipos de juegos de Resident Evil, este fué el único en el que la historia original y los personajes originales de Nintendo 64 se mantuvieron en Gamecube. Los cambios en el planteamiento y en las situaciones fueron mínimos como podreis ver en los videos e imágenes.

El juego finalmente salió ya en su versión Gamecube en 2002 en Japón y 2003 para el resto del mundo.

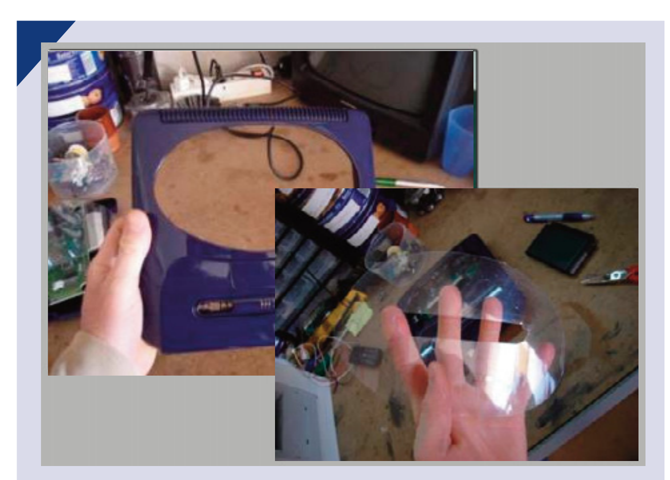
Texto: Diego Alberto Fernández Martínez (Kaos2k)

Cedido por nuestro colaborador *kaos2k.com*



MOD: Mega Drive 2 SemiCrystal Edition

Hoy en el taller de Bricoman os enseñamos un mod muy efectista, resultón y tremendamente sencillo para hacer. En una tarde tendréis la MD más envidiada del barrio.

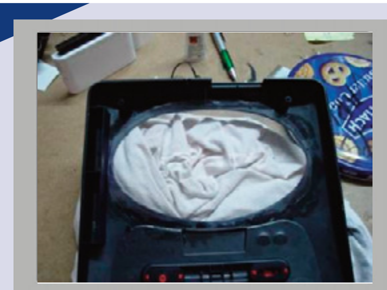


Partiendo de los materiales básicos, una carcasa de Mega Drive 2 debidamente "ovalada" y un trozo de metacrilato con las medidas del hueco

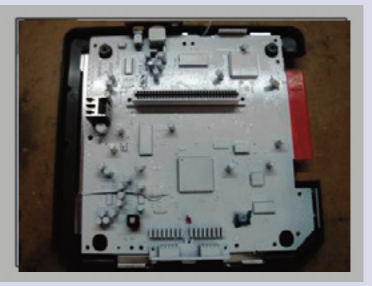
Hola compañeros, hoy os explicaré la creación de un tuning muy atractivo a la vista y no muy complicado de hacer.

Todo empezó cuando me hice con una Megadrive 2 a la que le habían hecho el truco de región con un cuchillo de pelar patatas. Esta Megadrive es PAL y como todos sabréis los cartuchos japoneses son redondos de los laterales, por lo que no entran en una consola PAL.

Pues bien, el "pajarito" que tenía antes esta MD, había hecho una obra de arte para poder jugar con dichos cartuchos. Realmente desastroso, no tengo fotos de como estaba la consola porque en un principio no quería tunearla, simplemente cortarle el slot medio bien. Sin embargo con un poco de ingenio, conseguí algo muy cuco.







Una vez lijada, es hora de meterle mano a la placa. Una mano de pintura blanca sobre toda ella y el resultado es el que podéis ver en la foto. Niquelada.



Es hora de desatar la magia. Una ronda de leds rojos para la señorita que iremos fijando en la carcasa



El proyecto ya va tomando forma y es hora de realizar las primeras pruebas del correcto funcionamiento









Y este es el resultado final. Un mod sencillo, muy facil de realizar y tremendamente atractivo. Y muy importante, realmente económico. En apenas una hora tendréis una Mega Drive 2 SemiCrystal Edition con la que fardar ante el personal

Iron Man 2

El hombre de hierro se enfrentará a un enemigo interior

TEXTO:
- David Fumero
- Vanesa Bocanegra

En el mundo del cómic, la línea argumental conocida como "El demonio en la botella" sirve como base para la segunda aparición del luchador acorazado en la gran pantalla. Los problemas de Tony Stark (de nuevo Robert Downey Jr.) para afrontar su adicción al alcohol y su condición de superhéroe reconocido son parte de la historia que sitúa al protagonista entre una pareja de villanos interpretados por Mickey Rourke (Whiplash-Látigo negro) y Sam Rockwell (el magnate Justin Hammer).

Las primeras imágenes dan fe del deterioro físico al que se somete el personaje, así como del avance dado en la construcción de armaduras de batalla, una de las cuales debería enfundarse James Rhodes (War Machine) anteriormente interpretado por Terrence Howard y ahora sustituido, por motivos no del todo aclarados, por Don Cheadle.

En cuanto a los papeles femeninos, Gwyneth Paltrow repite como la discreta secretaria Pepper Potts, mientras Scarlett Johansson entra en la saga del lado del mal como La viuda Negra. 'Iron man 2', nuevamente dirigida por Jon Favreau, tiene previsto el estreno el 7 de mayo del 2010.





‘Open Graves’ abrirá la X semana internacional de cine fantástico y de terror de Estepona

La cinta de terror del director debutante Álvaro de Armiñán protagonizada por Eliza Dushku (‘Buffy cazavampiros’, 1998) y Mike Vogel (‘Cloverfield’, 2008), será la encargada de abrir la sección oficial a concurso del consolidado certamen de Estepona que celebra, durante toda una semana, la buena salud del género fantástico y de terror.

SURFEROS Y MAGIA NEGRA SERÁN LOS PROTAGONISTAS DE LA JORNADA INAUGURAL DEL FESTIVAL ESPAÑOL

‘Open Graves’, producida por Antonio Cuadri, es un trepidante thriller sobrenatural en el que un grupo de jóvenes aficionados al surf quedan atrapados por la influencia de un juego de tablero que tiene relación con los restos de una poderosa bruja conocida como Mamba. El film se proyectará, en riguroso estreno mundial, durante la ceremonia de inauguración del festival, con la presencia de su director y parte de los componentes del reparto.

La X Semana Internacional de Cine Fantástico y de Terror de Estepona (España) tendrá lugar en la localidad malagueña del 7 al 12 de septiembre de 2009.





V, la nueva invasión de los lagartos

El avance de la serie desvela los detalles del esperado regreso

Demasiado tiempo se llevaba especulando sobre una posible revisión de la clásica serie de televisión protagonizada por una raza extraterrestre de reptiles que visitan el Planeta azul con falsas promesas de bienestar y prosperidad.

Tras la última esperanza de la raza humana se encontraba Kenneth Johnson, autor multidisciplinar que figura como productor, director, guionista o compositor en títulos de culto de la pequeña pantalla como 'La Mujer biónica', 'Alien Nation' o 'El increíble Hulk'. Johnson escribió el libreto y dirigió la miniserie original emitida en 1983, además de supervisar su continuación como serie regular. Es ya historia de la ciencia ficción el plano en que Diana, la cruel líder de los Visitantes, descubre su carta de postres terrestres engullendo un enorme roedor ante la cámara. Jane Badler imprimió la fuerza que hizo célebre al personaje, mientras que en la resistencia terrestre Marc Singer ('El señor de las Bestias') y Faye Grant ('La Profecía IV: El renacer') reclutaban a un ejército con actores como Michael Ironside ('Scanners') y Robert Englund ('Pesadilla en Elm Street') entre sus filas.

Finalmente la cadena ABC ha presentado el primer avance de la nueva miniserie basada en el producto de Johnson al margen de la participación de su creador (que continúa en el empeño de continuar su saga). Scott Peters, responsable de 'Los 4400' escribe y produce esta nueva invasión que dirige el canadiense Yves Simoneau, también implicado en el anterior proyecto de Peters. Entre las sugerentes imágenes contenidas en el tráiler correspondiente al episodio piloto no aparece el rastro de miembros del reparto original, entrando como cabezas de cartel Joel Gretch (también protagonista de la reiterada 'Los 4400'), Scott Wolf ('Everwood'), Morena Baccarin ('Firefly') y, como estrella invitada, Elizabeth Mitchell ('Perdidos').

Para descubrir el nuevo aspecto de los lagartos extraterrestres (que sólo se muestra parcialmente en el avance), habrá que esperar hasta 2010 y en un número aún no conocido de episodios.



La editorial alberto santos se adentra en el universo Star Trek

El sello Bibliotrek inicia su andadura con las memorias del actor William Shatner

Coincidiendo con el estreno del reinicio de la saga espacial ‘Star Trek’, a cargo de J.J. Abrams, el editor Alberto Santos publica ‘Star Trek: Las películas’, coescrito por William Shatner, el capitán James T. Kirk de la serie de televisión y los films clásicos, y el escritor, biógrafo y guionista Chris Krespi. El esperado volumen desvela todo lo que sucedía tras la cámara en los decorados de la Enterprise.

A lo largo de 352 páginas ilustradas con un centenar de fotografías inéditas, Shatner y Krespi se adentran en los rodajes y las anécdotas del icono trekkie desde los inicios cinematográficos en ‘Star Trek: La película’ (Robert Wise, 1979) hasta su retirada en ‘Star Trek: Generaciones’ (David Carson, 1994).

Entre las memorias y opiniones del veterano actor descubriremos perlas como: "Me tuvieron que meter a rastras, mientras yo berreaba y daba patadas a diestro y siniestro", sobre la celebración del 50 cumpleaños de Kirk; o "Un ayudante de dirección y una maniobra de reanimación más tarde, me encontraba perfectamente", sobre su afición a gastar bromas en el plató.

Durante los meses de junio y julio, Imagica Ediciones planea un verdadero desembarco de títulos trekkies como una completa guía de naves estelares o ‘Soy Spock’, las memorias de Leonard Nimoy interpretando al doctor Spock.
Sin embargo, si la fiebre del espacio les hace correr hacia las librerías, ya se encuentran disponibles las guías de episodios de las series de televisión ‘Star Trek: La nueva generación’ y ‘Star Trek: Espacio Profundo Nueve’. ‘Star Trek: La aventura continúa’ es el estudio crítico sobre la serie original creada por Gene Rodeberry y, para finalizar ‘Exobiología: Manual de la Flota Estelar’, una guía escrita como un auténtico texto de consulta de los personajes de la saga.

Larga vida y prosperidad.



HUMOR



Kojima Next
2009 Sr.A
¡Está apunto de terminar la cuenta atrás de la web que desvelará el nuevo juego de Kojima!
Espero que haya valido la pena no dormir
METAL GEAR SOLID 5
Ya a la venta
Trailer
Imágenes
¿Y para esto tanto alboroto?

LIVES



